遊戲誌2000年專題——為你打開PS 2及DC前景!!

2000年1月15日
118

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

完美版



起動!! 鋼之機體

隨書贈送兩大附錄
遊戲誌動感VCD
莎木 一章
橫須賀完全爆機攻略

感謝MELTINA提供書籍
夢回三國掃描製作

GPM 鋼之攻略

教你如何取得最強之劍
VALKYRIE PROFILE

踏入爆機之道
POCKET MONSTERS金銀
D之食桌2 / GROWLANSER

駕駛心得話你知
東京巴士指南 / GRAN TURISMO 2

故事直入尾聲
神機世界 EVOLUTION 2遙遠的約定
THE LEGEND OF DRAGOON

對白全開
心跳回憶 2

為你報導日美超人大對決
MARVEL VS CAPCOM 2

售價港幣35元正

4 895011 311186


與恐怖對抗、在恐怖中逃亡
孤島監獄内、CLAIRE爲戦鬥揭開新一幕
BIOHAZARD®
CODE:Veronica
完全攻略本
2000年2月3日
與遊戲同日推出
◆由J.J親自執筆的完全小説式攻略、帶你進入BIOHAZARD的最新章
CAPCOM®
CAPCOM ASIA出版
遊戲誌 GAME PLAYERS
遊戲誌編輯部製作
© CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

有關《BIOHAZARD GUN SURVIVOR》及《BIOHAZARD CODE: Veronica》之重要聲明

CAPCOM ASIA與CINEASTE INT'L早於1999年12月中旬達成合作協議，由CINEASTE INT'L為CAPCOM ASIA製作兩本與遊戲《BIOHAZARD GUN SURVIVOR》及《BIOHAZARD CODE：Veronica》同時發售的攻略本《BIOHAZARD GUN SURVIVOR公式攻略本》及《BIOHAZARD CODE：Veronica完全攻略本》，未經本公司及CAPCOM ASIA的同意，不得以任何形式複製、翻印、傳播以及出版(包括文字、圖片)，一經發現，本公司將會採取法律行動追究。

CAPCOM ASIA／ 遊戲誌有限公司 謹啟

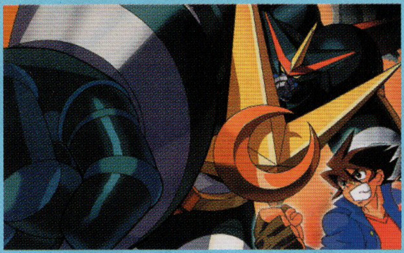
關於DC版《BIOHAZARD CODE:VERONICA》的行貨聲明

本公司(富利登電子有限公司)乃日本CAPCOM株式會社在香港的世嘉Dreamcast遊戲獨家授權總代理，對於近日由於CAPCOM的DC遊戲因缺貨而造成的炒賣活動，我們深表遺憾。

為了報答大家一向對CAPCOM遊戲的支持，以及打擊炒風，我們將預定展開『BIOHAZARD CODE:VERONICA(DC版)預訂計劃』，大家將可以合理價錢購買此GAME。

本公司重申，富利電子有限公司為香港唯一合法的CAPCOM Dreamcast遊戲代理，任何人以平行進口方式，輸入CAPCOM Dreamcast任何遊戲，本公司定會循任何適當途徑追究。

富利電子有限公司
地址：香港九龍深水福華街150號黃金商場36號舖
查詢電話：2728-9078





感謝MELTINA提供書籍
夢回三國掃描製作

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE
VOL.118目錄 2000年1月15日

隨書附送完全爆機攻略別冊
莎木 一章 橫須賀完全爆機攻略

專問DC中國代理 23

遊戲誌突發組

Dreamcast VS PlayStation 2(下) 24

Dreamcast PLAYERS VOL 3！
31 P DC遊戲詳盡報導

一氣3碟全攻略
D之食桌2 32

周圍都是迷宮世界
神機世界EVOLUTION 2遙遠的約定 42

新巴車長訓練課程
東京巴士指南 50

血染的風采
烙印戰士BERSERK 千年帝國之鷹篇 喪失花之章 54

DC《櫻大戰》第一章
花組對戰COLUMNS 2 56

玩具大戰一觸即發
突擊！去吧去吧！TOY RANGER 58

狂風一翻滾，何處不是雲…
創作打比賽馬 59

希望佢準時出
超鋼戰記 60

女夢妖出現！
GUNBIRD 2 61

做完先玩
來玩職業棒球隊！ 62

業務二課 104

秘密技攻 102

POCKET情報所 82

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

ACT
CUSTOM ROBO 78
ROCKMAN 6史上最大之戰！ 81
突擊!去吧去吧!TOY RANGER 58
烙印戰士BERSERK 千年帝國之鷹篇 喪失花之章 54
惡魔城默示錄外傳 114

AVG
D之食桌2 32
口袋女朋友 75
莎木 一章 橫須賀 .... 別冊附錄

ETC
NINE NINE之迷偵探 81
TRUE LOVE STORY FANDISC 76

FIG
MARVEL VS CAPCOM 2 63
超鋼戰記 60

PUZ
XI JUMBO 79
GUNPEY 79
花組對戰COLUMNS 2 56
TALL ∞ 80

RAC
GRAN TURISMO 2 172

RPG
GROWLANSER 164
Lunatic Dawn Odyssey 77
Neorude刻下的紋章 70
POCKET MONSTERS金銀 152
TALES OF ETERNIA 68
THE LEGEND OF DRAGOON 136
VALKYRIE PROFILE 117
神RPG 67
神機世界EVOLUTION 2遙遠的約定 42
機動新撰組 80

SLG
RPG創作室4 65
SPECTRAL BLADE 71
心跳回憶2 130
再見宇宙戰艦大和號 66
我是航空控制官 73
東京巴士指南 50
創作打比賽馬 59
蒸氣機關車運轉Simulation SL去吧!2 72

SPT
來玩職業棒球隊! 62

STG
BIOHAZARD GUN SURVIVOR 64
GUNBIRD 2 61

TAB
DIGIMON WORLD DIGITAL CARD BATTLE 69
MONSTER PUNISH 74

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲
FIG	對戰格鬥遊戲
PUZ	智力／方塊遊戲
RAC	賽車遊戲
RPG	角色扮演遊戲
SLG	模擬／育成／戰略遊戲
SOC	足球遊戲
SPT	體育運動遊戲
SRPG	戰略角色扮演遊戲
STG	射擊遊戲
TAB	桌上遊戲

攻略資訊港

惡魔再度降臨⋯

惡魔城默示錄外傳 114

一次過玩三個難度⋯

VALKYRIE PROFILE 117

改車需知

GRAN TURISMO 2 172

龍騎士全部齊集，真正戰鬥正式展開！

THE LEGEND OF DRAGOON 136

挑戰最強訓練員

POCKET MONSTERS金銀 152

令人緬懷的心跳回憶

心跳回憶 2 130

攻略最終回

GROWLANSER 164

GP 樂園

動畫新聞組 86

IDOL SHOT！ 88

樂園莊 92

新日本 LOOK 85

GP 物料供應處 95

LOOK！編輯 TALKING 13

目錄 4

情報 GUIDE 6

專業評壇 14

熱線遊戲流行榜 16

COUPON PARADISE優惠天國 18

WONDER SWAN專頁 22

CAPCOM XPRESS 20

HYPER NEOGEO WORLD 99 21

福田神社 94

GP 露嘉的日常生活 96

無責任新 GAME 擂台 97

編輯接待處 98

老殘遊戲 99

GP GALLERY 100

四格漫話 101

腦 EXPRESS 105

遊戲發售時間表 175

感謝MELTINA提供書籍 夢回三國掃描製作

NOTES FROM EDITOR

由於福田忙於製作BIO攻略本的關係，所以今期同樣由筆者暫代寫這欄。遊戲誌由第一期到現在，可謂差不多有四年歷史，我們經過一次又一次的改革，得來的是不斷進步以及更多讀者們的支持，不過隨着時代的改變，我們都會改變，所以希望大家能夠給予一些對遊戲誌的革新的意見。

在今期中筆者身兼攻略外，還要負責編版等等一切事務，可謂忙得連私人時間都沒有，可是由於這些事務是連動到很多人及事，從而不敢停下來休息，間中只有聽音樂來鬆弛一下緊張的心情⋯⋯不知除了聽音樂之外，還有甚麼可是鬆弛一下這種氣氛？(MS)

熱點新作

最多係唔係 999 HIT？

MARVEL VS CAPCOM 2

GUNCON 好好用！TYRANT 好惡攪！

BIOHAZARD GUN SURVIVOR 64

你想點就點

RPG 創作室 4 64

佢做我都未出世

再見宇宙戰艦大和號 66

都唔知佢講乜

神 RPG 67

MINI GAME 好好玩

TALES OF ETERNIA 68

又一個非自願勇者

DIGIMON WORLD DIGITAL CARD BATTLE 69

可用 MOUSE 玩的冒險解謎遊戲

Neorude 刻下的紋章 70

魔王再生、惡夢延續

SPECTRAL BLADE 71

「噗一噗」機關車來了！

蒸氣機關車運轉 Simulation SL 去吧！2 72

機場管理由我控制

我是航空控制官 73

你就是治鬼英雄

MONSTER PUNISH 74

可愛女孩陪伴你左右

口袋女朋友 75

我係世界第一的球手！

TRUE LOVE STORY FANDISC 76

完全自由 RPG 最新作

Lunatic Dawn Odyssey 77

人類是好戰的⋯⋯

CUSTOM ROBO 78

XI JUMBO／ GUNPEY 79

機動新撰組／ TALL ∞ 80

NINE NINE 之迷偵探／ ROCKMAN 6 史上最大之戰！ 81

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618

◆顧問編輯／JAMES WONG

◆執行編輯／福田Tobi K.、MS、赤目黑龍

◆編輯部／山寺良牙、MARKS、小璘、時雨、一輝、阜林三郎、悟空、南宮．濁、NEMESIS-T00

◆特約筆者／R.Ryan、露嘉、歐陽明

◆封面設計／JOAN、子濃

◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING

◆助理市場經理／CHRISTINE LAM

◆廣告部／ATUS NG　電話／2511-8208

◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.

◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心

◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、�水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

- 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

情報Guide

為PS2鋪路，PS將於2月停產？

根據未確認消息指出，Digicube的PS主機訂單將於1月尾結束，往後將不會再接受PS主機的預訂。原因是SCE將會停產PS主機，將資源改投向PS2的生產，看來若SCE此舉屬實的話，PS2的生產將可能在一段不太長的時間內上軌道。



◆是否有意為PS2鋪路而停產PS？

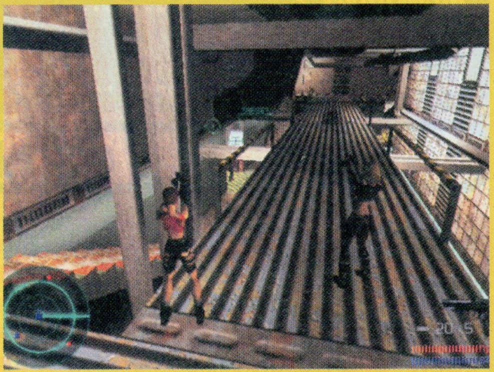
Konami千禧音樂派對

為慶祝2000年的來臨，Konami(H.K.)Ltd.將於1月30假Planet Hollywood舉行一個「Konami千禧音樂派對」，節目包括最新遊戲試玩，自助餐晚，以及《DDR 3rd MIX》與《beatmania 5th Mix》比賽。除了比賽勝出者的豐富獎品外，所有參加派對的都可獲贈精美的紀念品。

至於參加辦法，除了前往今期廣告中所指定的16間遊戲機中心參加預選出線外，遊戲誌亦獲得2個參加這個「Konami千禧音樂派對」的名額給讀者，只要於1月20日前將個人資料寄到「香港灣仔洛克道133號中央廣場福利商業中心 遊戲誌收」，信封面註明「Konami千禧音樂派對」便有機會參加。

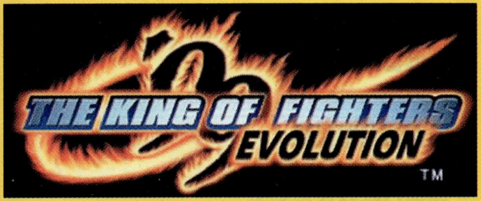
得獎的2位朋友將有專人通知。(遊戲誌編輯部)

Square加入DC陣形？



非也，其實正式加入DC陣形的是EA Square，並非Square。雖然已決定加入，但仍未有具體的作品列出，只公布了首個遊戲將於2000年12月推出。不過肯定的是EA Square的DC遊戲當中大部分的作品會是《EA Sports》，另外有傳言指出會將PS2的遊戲《X-Fire》移植。

家用版《K.O.F.99》同時移植！



SNK已正式公布了DC及PS兩個版本的《K.O.F.99》推出。至於細節方面，DC版正式的名稱為《The King Of Fighters '99 Evolution》，基本系統會與街機版相若，加入了「Striker系統」，然而Striker系統有否作出改動則並未公布，而人物方面，暫時只知會有K'及草薙京(真)，其他人物會否與街機一樣或利用新人物則未有公開。而畫面方面，會與《1999 Dream Match》一樣，運用3DCG製作的背景。另外會加入一些新模式及會對應網絡，會否有網絡對戰則不明。將於3月30日推出，而PS版將會比DC早一星期，於3月23日發售，兩者價格同樣為5800日圓。



DC版可參看網頁：http://kof.dricas.ne.jp/

※圖為DC版開發中畫面

揭開所謂《D2》神秘影像真面目！



自《D2》推出後便一直出現了關於那段神秘片段的傳言，其實那並非如一般傳言所說的從什麼《Real Sound 2》的《D2》試版中完成什麼什麼後save到VM中云云。真實的情形是如此的，99年初推出的DC版《Real Sound》中有著一個《D2》的體驗版，那裡有一個項目是下載特別save在將來的《D2》使用(不用打的)。只要用那個save啟動《D2》的disc 2，便會多了一個叫「secret movie」的項目，那便是神秘影像了。內容是M2版《D之食卓2》的宣傳片段，講述一名羅馬尼亞的伯爵如何把自己賣給了魔鬼，成為吸血鬼德古拉伯爵的經過。



Pokemon又惹是非

剛在踏入2000年前，是非不斷的Pokemon又有事發生。根據12月29日的英國「衛報」報導，以扭曲鐵匙聞名的超能力者Yuri Glar指任天堂在未得其本人同意的情況下，利用其名字及形象設計出小精靈「尤基勒」，入稟要求任天堂賠償6000萬英磅(約7億8000萬港元)。至於任天堂作出的回應是，「人物的名字是該公司自行創作，與Yuri Glar並無任何關係。」，對指訴完全否定。難道真的是「瘦田無人耕，耕開有人爭」？究竟是保護肖像權，還是見Pokemon風靡全球，想與任天堂分一杯羹？只有當事人才清楚……


◆會扭曲鐵匙的Pokemon「尤基勒」

Human 遊戲開發部有著落

自舊年11月Human申請債務重組後，其遊戲開發及販賣部門一直被凍結。而現在終於出現了轉機，就是推出《通往夕闇探險隊》及《爆走貨車傳說》的Spike，將全資設立一家子公司Veril。而據知會有60名Human遊戲開發部的員工，轉往Veril工作。根據Spike表示，Veril的經營方針為一家獨立的軟件開發公司，現時主力於PS2的遊戲開發，當中將包括《Trilight Syndome》及《Fire Prowestling》的新作，而販賣工作將由母公司處理。

用電話打《Powerful Pro 棒球》？



日前Konami公布負責開發《Powerful Pro棒球》的KCEO（KCE大阪）將加入電話網絡的遊戲提供服務，第一彈便正是i mode用的《Powerful Pro棒球》！預定於春天開始服務，而KCEO本身會主力提供體育系的遊戲。此外，與Konami同樣會逐部將服務對象擴展至J-sky等其他網絡。

◆配合彩色i mode電話，遊戲便是彩色畫面！

《莎木》現象？Sega 股價上揚



可能是《莎木》發售的影響，在日本2000年第一個交易日，Sega的股價再創新高，1月6日收市突破4000日圓，為4060日圓，升幅達11%。究其原因，是由於DC歐米市場前景，加上期待年末大作《莎木》能夠為持續低調的國內市場作出刺激所致。

Sega 終止限制價格

在11月被公正取引委員會調查之後，於1月1日正式容許遊戲商店，以低於定價發售Dreamcast軟件。雖然價格限制在一定程度上能保障遊戲商店的利益，但由於《莎木》經網絡提早出售一事，反映了限制價格反對遊戲商店不利的客觀事實。為求保持兩者之間的信賴關係，達致互利互惠的效果，Sega此舉除了回應公正取引委員會的調查外，對其一般銷售確實有一定的良性影響。

TORO 小貓成飲品廣告主角！



記得在116期介紹過成為PS主機及PocketStation新包裝的小貓TORO嗎？牠不只成為SCE的新寵兒，更被邀請參與電視廣告的演出！日本著名飲品生產商Calpis的主力產品，「Calpis Water」踏入10周年記念，為隆重其事，「Calpis Water」的春季新廣告，將會是由CG製作的TORO與偶像酒井彩名合作演出。故事將會帶點溫情的味道，廣告本身將於3月推出。

◆這頭傻頭傻腦的貓越來越紅了

用盡 PS 都完成不能的遊戲



◆怪不得玩上手總是覺得差點兒……

近日除了《D2》的奇怪傳聞外，另一個傳聞就是指PS的《Gran Turismo 2》因為趕工而沒法100%完成。其實在《GT2》網頁中的FAQ，開發人員早（推出後兩三日）已表明由於種種原因，就算完全運用了PS的機能也無法把《GT2》的完成度達到預期的目標，只有預期的98.2%而已。至於餘下的1.2%是什麼以及如何處理則沒有詳細提及，看來要一隻真正的《GT2》還要看他們會否把這個「未完成品」放到PS2上推出完成版了。

日本 SGI 設子公爲各平台製作開發軟件

日本SGI旗下的Silicon Studio，於1月1日正式從日本SGI分離為獨立公司，進行遊戲開發軟件（Middleware）的開發工作，並於1月5日公布詳情。Silicon Studio資本為2億1000萬日圓，主要業務為CG等各類產品的受託開發、企畫，以SGI產品為中心，包括顧問服務的系統綜合服務，網絡商場「Silicon Studio Gallery」的營運，另外亦有人事介紹、著作權處理服務等。而較為受注意的是Silicon Studio打算為PS、Dreamcast及任天堂的新主機Dolphin開發遊戲開發軟件（Middleware），這一點能夠大大減輕不少多平台遊戲開發商於軟件上的成本，亦可令一些單一平台的開發商更容易為其他主機進行遊戲開發。

美國軟件商爲 Gameboy Advenced 提供開發環境

美國軟件商Cygnus Solutions公布，將為任天堂預定於2000年8月推出的手提機「Gameboy Advenced」，提供一個名為「GUNPro」的遊戲軟件開發環境。雖然距離GBA推出尚有半年之多，但是有軟件商為其提供軟件開發環境，對於不少想為GBA製作遊戲的開發商，無疑是一個好開始。

《Code:Veronica》有 Leon 份？

傳言一則：相信大家都知道2月3日推出的《BioHazard Code:Veronica》中，有Clarie及Chris兩兄妹為主角吧！而故事是說Clarie為找尋Chris的蹤影而進入Umberlla的歐洲支部調查，結果被捕及送往Rockford島來。那麼Chris又為何踏足小島？原來是Clarie在途中發出了email給Leon，Chris從Leon處得知妹妹被捉而前往Rockford營救……問題便來了，若這段序屬實的話，Leon會否在《Code:Veronica》中出場？相信等多一個月便知答案了。



新時代的開始
gameplayers.com.hk
可能係全球最具代表性的中文遊戲網上頻道
全球機迷焦點所在 Dreamcast 3000mb 世紀末超級大作
SHENMU～莎木～一章 橫須賀
全球最快 攻略本免費網上推出
全線勁作 一網打盡！
2000年1月 Dreamcast CRAZY TAXI
2000年2月 PlayStation 超級機械人大戰α
Dreamcast BIOHAZARD CODE：Veronica
Dreamcast CARRIER
2000年3月 PlayStation VAGRANT STORY
PlayStation DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們
還有……
直擊報道各大遊戲展、提供最新電視遊戲資訊、街機動向、
手提遊戲機專頁、電腦遊戲新作體驗版下載、線上遊戲專區、
日本偶像新聞、潮流產品、動畫及日劇……
VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1
(c) CRI Presented by AM2 of CRI
(c)1999 ASCII Corp.／YUKE'S
(c)三浦健太郎／白泉社・VAP・NTV
(c)三浦健太郎／STUDIO我畫・白泉社
(c) SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999
(c) SEGA ENTERPRISES,LTD.,1994,1999
(c) 1996 JFA
gamePlayers.com.hk
天 SKYNET 網

遊戲誌動感VCD專頁



互動遊戲誌第 32 集



做巴士司機確不易 那就要看駕駛巴士大法

有得睇冇得玩劇場──《SEGA GT》及《SUPER MAGNETIC NIUNIU》

中國版DC有乜特別？就訪問中國代理給你睇！

《SNK VS CAPCOM激突CARD FIGHTERS》的作者及編劇你又識唔識？就介紹你識！

仲有……

DC神秘新產品

VCD專頁

近來遊戲機中心好似冇乜鎗GAME，非也！其實係有一隻相當之咁難玩嘅《CRISIS ZONE》推出咗，當然，今次依然有靚女陪大家去試玩吓！



單車相信係人都識踩，之不過又有幾多人會買架單車番嚟改到「天花龍鳳」，我哋就搵咗嗰咁嘅人出嚟，大家睇吓佢架車攪唔攪鬼？

而家啲MD真係越出越細，真係細到你唔信，今次我哋又會帶大家睇吓今季最新、最細嘅MD機。



業界新聞

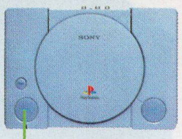
NO	事件
251	任天堂推出 FAMILY COMPUER(紅白機)
252	任天堂推出 SUPER FAMICOM(超級任天堂)
253	任天堂推出 VIRTUAL BOY
254	任天堂推出 Nintendo 64
255	任天堂推出 GAME BOY
256	任天堂推出 GAME BOY POCKET
257	任天堂推出 GAME BOY LIGHT







NO	事件
258	任天堂推出 GAME BOY COLOR
259	世嘉推出 MEGA DRIVE
260	世嘉推出 GAME GEAR
261	世嘉推出 SATURN
262	世嘉推出 Dreamcast



NO	事件
263	SONY 推出 PlayStation
264	SONY 推出 PocketStation
265	NEC 推出 PC-ENGING
266	NEC 推出 PC-ENGING GT
267	NEC 推出 PC-FX
268	BANDAI 推出 WonderSwan
269	SNK 推出 NEOGEO POCKET
270	SNK 推出 NEOGEO POCKET COLOR
271	SNK 推出 NEOGEO
272	SNK 推出 NEOGEO CD
273	松下電器推出 3DO




NO	事件
274	松下電器宣佈終止開發 M2
275	POCKET MONSTERS 世界大熱
276	音樂遊戲熱潮(如《beatmania》系列)
277	Dreamcast 推出前缺貨
278	Dreamcast 在美國銷量迅速衝破百萬大關
279	SEGA 與 BANDAI 合併計劃告吹
280	SONY 雄霸家用遊戲市場
281	世嘉更換社長
282	《VIRTUA FIGHTER》進入博物館！
283	ELECTRONIC ARTS 及 SQUARE 合組新公司！
284	SQUARE 與 ENIX 加盟 PS 陣營
285	對戰格鬥遊戲熱潮(如《STREET FIGHTER》系列)
286	XI 成為首個與日本同日發售的中文遊戲！
287	驚慄冒險遊戲熱潮(如《BIOHAZARD》系列)
288	二手遊戲問題
289	台灣地震影響遊戲界
290	PlayStation 主機出貨量超越 5500 萬
291	PS 、SS 、N64 家用機市場進入戰國時代
292	手提機市場出現三分天下局面
293	SNK 與 CAPCOM 合作開發遊戲
294	模擬駕駛遊戲旋風(如《電車 GO！》系列)
295	COMPLIE 宣佈清盤
296	SEGA 推出與 DC 具互換機能的 NAOMI 基板
297	新聲社《GAMEEST》破產停刊
298	鈴木裕開發首個家用原創作品《SHENMU～莎木～一章 橫須賀》
299	Nintendo 64 靠《撒爾達傳說～時之笛～》弱勢反彈
300	64DD 多次延期後終於決定在 99 年 12 月推出
301	Sony 公佈於 2000 年 3 月 4 日推出 PlayStation2
302	任天堂公佈於 2000 年夏季推出 GAME BOY ADVANCE
303	任天堂公佈於 2000 內推出新世代主機 DOLPHIN
304	任天堂與迪士尼合作開發遊戲
305	遊戲廠商因專利權進行聆訊
306	CESA 舉辦東京 GAME SHOW



※以上資料僅供參考

『千禧年十大遊戲、角色、新聞 選舉』

參加者只需真妥以下表格，並在上面的候選名單中，從各個競選單位選出其中 10 個作品，然後把表格寄往「香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓 張小姐收」，並在信封面參加「Y2K SECIAL『千禧年十大遊戲、角色、新聞 選舉』」。

截止日期：1 月中

參加表格

個人資料

姓名：(英文) ______ (中文) ______ 年齡：______ 性別：M/F 身份證號碼：______

聯絡地址：______ 聯絡電話：______

投票表格(只需填上編號)

十大遊戲 (只需填上編號)

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

十大角色 (只需填上編號)

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

十大新聞 (只需填上編號)

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.



為迎接 2000 年這個新紀元，GAME PLUS 、 GAME PLAYERS 、 Gameplayers.com.hk 特別聯合舉辦這個名為『千禧年十大遊戲、角色、新聞選舉』，目的是希望透過讀者們的投票，在這短短的二十多年來遊戲業界的「十大遊戲」、「十大角色」及「十大新聞選舉」，以下將刊登這三個部門的候選名單。

凡參加是次投票的讀者，均有機會得到豐富獎品，

當中包括 PS2 10 部、 DC 50 部及過百隻原裝遊戲，總值超過十萬港幣！





Y2K SPECIAL！

GAME PLUS、GAME PLAYERS、Gameplayers.com.hk 聯合舉辦

最有代表性之『千禧年十大遊戲、角色、新聞 選舉』

遊戲部門

NO	GAME NAME	機種
1	毛毛蟲	ATARI
2	FANTASY ZONE	MARK-III
3	OUT RUN	MARK-III



NO	GAME NAME	機種
4	1943	FC
5	BOMERMAN	FC
6	BUBBLE BOBBLE	FC
7	DONKEY KONG	FC
8	DRAGON BALL 2大魔王復活	FC



NO	GAME NAME	機種
9	DRAGON QUEST III	FC
10	FINAL FANTASY III	FC
11	PAC MAN	FC
12	ROCKMAN	FC
13	SD GUNDAM 膠囊戰記	FC
14	SUPER MARIO	FC
15	上海	FC
16	月風魔傳	FC
17	伍佑衛門	FC
18	宇宙巡邏機	FC
19	兵鋒	FC
20	吞食天地	FC
21	忍者龍劍傳	FC
22	足球小將 II	FC
23	所羅門之鍵	FC
24	柯拿米世界	FC
25	英雄列傳	FC
26	迷宮組曲	FC
27	高橋名人 冒險島	FC
28	惡魔城	FC
29	聖鬥士星矢 黃金傳說 完結篇	FC
30	夢工場	FC
31	銀河戰士	FC
32	魂斗羅	FC
33	熱血行進曲	FC
34	薩爾達傳説	FC
35	雙截龍 II	FC
36	靈幻道士	FC
37	D 之食桌	3DO
38	POLICENAUTS	3DO



NO	GAME NAME	機種
39	SUPER STREET FIGHTER II X	3DO
40	DRAGON QUEST MONSTER	GB
41	POCKET MONSTER	GB
42	俄羅斯方塊	GB
43	聖劍傳説	GB
44	魔界塔士 SA GA	GB
45	AFTER BURNER II	MD
46	COLUMNS	MD
47	GUNSTAR HEROES	MD
48	LAND STALKER~皇帝之財寶	MD
49	LANGRISSER	MD
50	LUNAR~銀色之星~	MD



NO	GAME NAME	機種
51	PHANTASY STAR II	MD
52	SHINING AND DARKNESS	MD
53	SHINING FORCE	MD
54	SILPHEED	MD
55	SONIC	MD
56	STRIDER 飛龍	MD
57	THE SUPER 忍	MD
58	THUNDER FORCE III	MD
59	三國志烈傳 亂世的英雄們	MD
60	大魔界村	MD
61	巴哈姆戰記	MD
62	幽遊白書～魔強統一編	MD
63	格鬥三人組	MD
64	雷霆計劃	MD
65	戰斧	MD
66	獸王記	MD
67	1943 改	PC-E
68	NECTARIS	PC-E





NO	GAME NAME	機種
69	PC 原人	PC-E
70	R-TYPE I	PC-E
71	Ys I & II	PC-E
72	五人賽車	PC-E
73	天外魔境 II	PC-E



NO	GAME NAME	機種
74	心跳回憶	PC-E
75	弁慶外傳	PC-E
76	宇宙戰艦 YAMATO	PC-E
77	成龍	PC-E
78	吞食天地	PC-E
79	妖怪道中記	PC-E
80	邪聖劍	PC-E
81	風之傳説	PC-E
82	惡魔城 X- 血之輪迴	PC-E
83	絕對合體	PC-E
84	超時空要塞 永遠之愛	PC-E
85	源平討魔傳	PC-E
86	SNATCHER	PC-E
87	AXELAY	SFC
88	BREATH OF FIRE II	SFC



NO	GAME NAME	機種
89	CHRONO TRIGGER	SFC
90	F-ZERO	SFC
91	FINAL FANTASY V	SFC
92	FINAL FIGHT	SFC
93	FRONT MISSION	SFC
94	LIVE A LIVE	SFC
95	METAL MAX 2	SFC
96	PUZZLE BOBBLE	SFC
97	ROMANING SA GA	SFC
98	RPG 創作室	SFC
99	STREET FIGHTER II	SFC
100	SUPER DONKEY KONG	SFC
101	SUPER MARIO RPG	SFC
102	SUPER MARIO WORLD	SFC
103	TACTICS OGRE	SFC

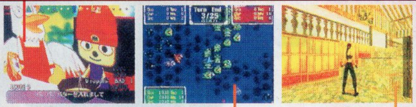
104	TALES OF PHANTASIA	SFC
105	火炎之紋章 紋章之謎	SFC
106	孖寶賽車	SFC
107	多魯尼哥大冒險	SFC
108	真女神轉生	SFC
109	第三次超級機械人大戰	SFC
110	傳說之 OGRE BATTLE	SFC
111	聖劍傳說 2	SFC
112	龍界傳說	SFC



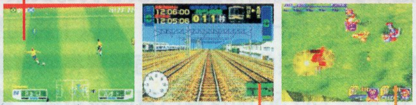
113	THE KING OF FIGHTERS' 95	NG
114	侍魂	NG
115	明日之丈	NG
116	幕末浪漫 月華之劍士	NG
117	餓狼傳說 SPECIAL	NG
118	BEATMANIA	PS
119	BIO HAZARD	PS
120	DANCE DANCE REVOLUTION	PS
121	FINAL FANTASY VIII	PS
122	GRAN TURISMO	PS
123	METAL GEAR SOLID	PS



124	PARAPPA THE RAPPER	PS



125	RAGE RACER	PS
126	SD GUNDAM G GENERATION	PS
127	TOMB RAIDER	PS
128	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 3	PS



129	女神異聞錄 PERSONA	PS
130	電車！GO	PS
131	鐵拳 2	PS
132	GRANDIA	SS
133	GUN GRIFFON	SS
134	NiGHTS	SS
135	PANZER DRAGOON	SS
136	SAKURA 大戰	SS



137	VIRTUA FIGHTER 2	SS



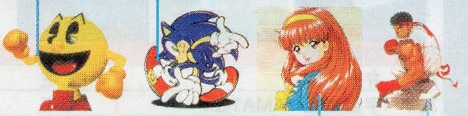
138	GUNDAM 基利之野望	SS
139	野野村病院的人們	SS
140	創造職業球會	SS
141	GOLDEN EYE 007	N64
142	SUPER MARIO 64	N64



143	比卡超你好嗎	N64
144	實況 POWERFUL 棒球 6	N64
145	薩爾達傳說～時之笛～	N64
146	CHU CHU ROCKET !	DC
147	SEAMAN	DC
148	SEGA RALLY 2	DC
149	SONIC ADVENTURE	DC
150	SOUL CALIBUR	DC

人物部門

NO	廠商	遊戲	角色
151	NAMCO	PAC-MAN 系列	PACMAN
152	WARP	D 之食桌系列	羅菈
153	ENIX	勇者鬥惡龍系列	史萊姆
154	NCS	超兄貴系列	兄貴
155	SQUARE	FINAL FANTASY VII	錫菲羅士
156	SEGA	SONIC 系列	超音鼠 SONIC



157	BANPRESTO	魔裝機神系列	安田正樹
158	SEGA	NiGHTS 系列	NiGHTS
159	KONAMI	心跳回憶	藤崎詩織
160	CAPCOM	街頭霸王系列	隆 RYU
161	CAPCOM	街頭霸王系列	春麗
162	CAPCOM	街頭霸王系列	豪鬼
163	JALECO	美少女雀士系列	御崎恭子
164	SNK	侍魂系列	奈戶流瑠



165	SNK	侍魂系列	霸王丸
166	SNK	拳皇系列	草薙京
167	SNK	拳皇系列	八神庵
168	SNK	餓狼傳説系列	泰利波格
169	SNK	餓狼傳説系列	傑斯荷活
170	SNK	龍虎之拳系列	坂崎良
171	CAPCOM	BIOHAZARD 2	LEON



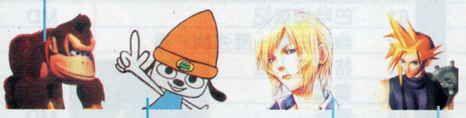
172	CAPCOM	BIOHAZARD 3	JILL
173	CAPCOM	FINAL FIGHT	GUY
174	ELF	同級生 2	鳴澤惠
175	KONAMI	心跳回憶	館林見晴
176	NEC	卒業	中本靜
177	任天堂	孖寶兄弟系列	瑪利奧
178	任天堂	撒爾達之傳說系列	林克
179	NEC HE	美少女夢工場	主角的女兒
180	CAPCOM	魔界村系列	騎士



181	CAPCOM	ROCKMAN 系列	洛克人
182	GAMEART	LUNAR II	露斯亞
183	KOEI	信長之野望系列	織田信長
184	KOEI	太閣立志傳系列	豐臣秀吉
185	KONAMI	惡魔城系列	西蒙
186	KONAMI	兵蜂系列	TWINBEE
187	KONAMI	METAL GEAR SOLID	SNAKE
188	KONAMI	伍佑衛門系列	伍佑衛門
189	KOANMI	POLICENAUTS	莊尼芬
190	SQUARE	SAGA FRONTIER 2	傑斯圖 GUSTAV
191	COMPILE	PUYOPUYO 系列	ARURU
192	SEGA	櫻大戰系列	真宮寺櫻
193	SEGA	櫻大戰系列	大神一郎



194	SEGA	VIRTUA FIGHTER 系列	結城晶
195	SEGA	VIRTUA FIGHTER 系列	影丸
196	TAITO	泡泡龍系列	泡泡龍
197	TECHNO JAPAN	熱血高校系列	國雄
198	TECHNO JAPAN	雙截龍系列	龍一
199	德間書店	夢幻戰士	優子
200	NATSUME	奇奇怪界系列	小夜子
201	NAMCO	鐵拳系列	PAUL
202	NAMCO	鐵拳系列	三島一八
203	NAMCO	鐵拳系列	風間隼
204	NAMCO	RIDGE RACER 系列	永瀨麗子
205	日本 FALCOM	YS 系列	阿特魯
206	任天堂	DONKEY KONG 系列	DONKEY KONG
207	任天堂	POCKET MONSTER 系列	比卡超
208	HUDSON	BOMBER MAN 系列	爆彈人
209	HUDSON	桃太郎電鐵系列	桃太郎
210	HUDSON	天外魔境 II MARU	戰國 MARU 丸
211	HUDSON	銀河公主傳說 YUNA 系列	神樂坂優奈
212	UBI SOFT	RAYMAN 系列	RAYMAN



213	SCEI	PARAPPA THE RAPPER	PARAPPA
214	SQUARE	PARASITE EVE 系列	AYA
215	日本 FALCOM	YS II	莉莉雅
216	SQUARE	FINAL FANTASY VII	CLOUD
217	SQUARE	FINAL FANTASY VIII	SQUALL





218	SQUARE	FINAL FANTASY VIII	RINOA
219	SQUARE	FINAL FANTASY 系列	陸行鳥
220	SQUARE	FINAL FANTASY 系列	巴哈姆龍
221	SEGA	櫻大戰 2	織姬
222	AQUAPLUS	TO HEART	MULTI
223	TAITO	PSYCHIC FORCE 系列	EMILIO
224	SCEI	古惑狼系列	古惑狼
225	NAMCO	風之古洛羅亞	古洛羅亞
226	SCEI	ARC THE LAD 系列	艾克
227	ATLUS	豪血寺一族系列	KURARA
228	EIDOS	TOMB RAIDERS 系列	LAURA
229	SEGA	SONIC 系列	TAILS
230	SEGA	SONIC 系列	DR.EGG
231	HUDSON	PC 原人系列	PC 原人
232	HUDSON	高橋名人系列	高橋名人
233	ELF	同級生	櫻木舞
234	SEGA	莎木	鈴莎花
235	SEGA	SEAMAN	SEAMAN



236	SEGA	創造職業球會系列	那智清隆
237	SEGA	創造職業球會系列	河本鬼茂
238	SEGA	世嘉三四郎真劍勝負	世嘉三四郎
239	TECMO	DEAD OR ALIVE 系列	KATSUMI 霞
240	SCEI	加油森川君 2 號	森川君
241	CAPCOM	街頭霸王系列	拳 KEN
242	ATLUS	女神轉生系列	妖精雪人
243	CAPCOM	STRIDER 飛龍	飛龍
244	KONAMI	Q 版沙蛇	KOITSU & AITSU
245	SNK	幕末浪漫～月華之劍士	李烈火
246	KONAMI	心跳回憶	虹野沙希
247	CAPCOM	SON SON	SON SON
248	CAPCOM	街頭霸王系列	春日野櫻 SAKURA
249	SNK	侍魂系列	天草四郎時貞
250	KOEI	ANGELIQUE 安琪莉可	女主角安琪莉可

LOOK!編輯TALKING

捕獵者黑龍冇嘢講……

噢！非常忙碌，唔多講，SHOW吓今個月嘅收獲(一少部份)先……！





唔嚮度嘅 J.J 話

正在日本全力投入《BIOHAZARD Code:Veronica》攻略本製作。(廣告：記得2月3日準時買呀！)[黑龍代筆]

令 MARKS 期待的遊戲

筆者在今期的一點空閒時間裏，進入了Blizzard的網站時看看。居然發現了有得下載DIABLO II的遊戲片段，而且共有四段之多。一直期待這遊戲的筆者當然立刻下載，不過每個FILE都有成20多MB，所以等了很久很久。在下載完畢後，便立刻與同是DIABLO愛好者的時雨一起觀賞這些片段。因為這些片段所帶來的衝擊實在太大了，令到筆者二人都感到愕然，真是太正了。每個角色的特殊技都非常震撼，尤其是NECROMANCER，他那召喚術和石牆的配合，簡直令人目瞪口呆。只可惜還未有女魔師的片段下載，以及遊戲正確發售日期。

隨風的自言自語一

又係我喇，兩個禮拜冇見，係咪好掛住我呢？(嘿‧‧用衣架掛住你就有)不如你期講上我係興趣啦。我除左鐘意打機，仲鐘意畫畫，寫文，睇漫畫／動畫，最鐘意既就係安琪莉可喇，可惜香港唔興丫，真係失望！另外，我仲好鐘意同人誌架！係香港既同人誌啵！唔知有冇人同我有一樣既興趣呢？好喇，今期就講住咁多先啦，拜拜囉。

非人生活的MS話——

◆每日除了做一些人應該做的東西外，就只有V.P……在前一天、當筆者從熟睡中醒來時，發覺自己好像開始變成半透明……看來筆者就快被V.P淨化……(v_v)

◆收到在Comic World認識的日本朋友的信，她還送了一個Q版Squall給MS，真是非常開心(\ ^O^ /)，但當筆者回信時，卻發現筆者的日文真的退步了很多……

◆在同一天亦收到日本學校寄來的HAGAKI，還印有MS心愛的小飛俠公仔，超開心！\ ^O^ /

◆MS的小弟弟終於有筆名，不過那個筆名就……

◆近日在整理家中的書籍時，發覺書籍的數目快要等於一間小型圖書館…

P.S今期金句：『身為女性，當然要找個可信任和可靠的男性，否則後悔終身…』

快樂的小璘——

★終於也買了想用很久的手寫繪圖板，但當然不是用來起字稿啦！雖然買了不久還未熟習上色技巧，不過總是覺得有了它就「專業」了很多……(^-^;;)

★可能這期的攻略要畫地圖的關係，所以一連幾晚也因為「日有所思、夜有所夢」，不論在任何夢境內也是在畫地圖……(>_<)雖然畫地圖的夢不是什麼恐怖的夢，但也不想連發夢也被工作侵佔……(v_v)

★2000年1月1日，發生了兩件奇怪(？)的聲優新聞。首先，綠川光竟然結婚了！估不到他是有……不過無論如何，也要恭喜他。而第二件事是林延年改了藝名為「神奈延年」！可是這名字好像不太……

最近改用GRYS-VOK和CYPHER的時雨話

■ 今期書沒有筆者的份兒，原因當然是為了籌備《VOOT》攻略本，但每天對着自己喜歡的遊戲開工可是十分痛苦的事……

■ 最近玩《DOA2》受到少許挫折，不過也明白了自己的戰術問題所在，嘿嘿，等着瞧吧！(跟誰說的？)

■ 《MtG》新一套EXPANSION終於公開，不過也是缺乏有翻天覆地性能的POWER CARD。WotC，拿點創意出來好不好？

■ 工作繁重，下期再講。

IKI話：「慘！就係我近排的生話寫照‧‧‧‧」

◆考試打天才波已不是第一次，但打天才波打到咁「茅柴」，相信都係在下有生以來第一次。

◆某君話讀大學讀乜其實都係「law ne.gin」(自己讀喇！)，在下如今終於深深體會‧‧‧‧

◆「你Cheap我都Cheap，Cheap到你都驚！」Sxnday班廣告大佬真有點子(有計)，在下只得一個「服」字！

◆今期又要考試又要趕稿，真的令我幾欲虛脱。

◆「花間一壺酒，獨酌無相親。舉杯邀明月，對影成三人。月既不解飲，影徒隨我身。暫伴月將影，行樂須及春。我歌月徘徊，我舞影零亂；醒時同交歡，醉後各分散。永結無情遊，相期邈雲漢。」這才是真正的「豁達」，明白嗎？

悟空

◆在書尾的緊張日子突然病倒，近日身體為何會這麼虛弱？

◆莎木攻略出來的效果實在……本想做好一點的，真過意不去。

◆頭狃痛、腳也在痛、肩膀也在陣痛。

◆經黑龍一説，家中的ZZ隨時會有被毀可能……

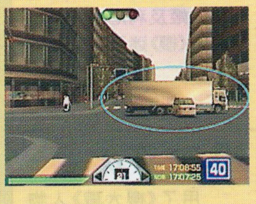
◆DC的巴士價錢仍然高企，幸好自己是以超低價購入。

◆即將到中國人的農曆新年，以日曆計算、120期將會是死亡期。

……山寺良牙…………http://www.stationam.com

★日本東京新宿發生靈異事件，此連續鏡頭由本人所拍得。





「年青人」阜林三郎

由於老友傑特唔想一支公過大除夕，所以發傻搵埋本人一起去跟成班細路迫倒數，迫到差少少就重現蘭桂坊事件(大吉！)。亦由於地鐵站被警察及地鐵封閉，結果就由銅鑼灣行到灣仔，再行到金鐘，結果行到中銀時到本人發傻，「拉」埋佢上山頂睇日出。哈哈好戲至上畫，山頂只得12、3度，加上食正東風，兩條傻瓜就咁跟一班細路同情侶食一晚風。結果？到7點多本人才記起元旦日出偏南，太平山山頂是看不到的……亦由於凍了一晚，兩人都決定以後看日出都要找個女孩一起去……大小姐及小貓(本人的兄長，養了貓後就直情是一頭用後腳走路的貓……)聽到本人如此踏入2000年，都異口同聲的説：「年青人……」

跟著又是關於傑特的，在他的再三推薦下，終於找了一套《花樣男兒》來看(即是風車台的《暗戀日記》，一直有追看的，因為之前會看《孖生姊妹》)，還介紹給大小姐看。結果數天之後收到大小姐的貓，她竟然找到當年由SMAP主演的真人版的廣告！看見電了髮飾演道明寺的木村時，本人笑得差點從床上跌下來…身為SMAPPER(正確點是木村迷)的大小姐果然厲害……

來到2000年，一切都平平穩穩，最可怕的都只是翻譯D2的對白，本來Disc4最短時間打的，結果是最長的時間去寫，不過聆聽的能力增加了不少，算是「因禍得福」吧(笑)……真想知道那不諳日語的兄台怎樣弄一個全對白的攻略，一定很厲害……

完全回復的追跡者0話

■ 上期寫了不少錯字，真失敗……

■ 終於知道了Dir en grey的新single的名字與日期，它絕對是農曆新年必買的東西之一。

■ 終於看了《LOVE FILES》的完全版MV，令我愈來愈覺得L'Arc～en～Ciel是「不化妝的視覺搖滾樂團」

■ 最近開始聽Laputa(搖滾樂團名)的歌曲，感覺不錯，不過那位主音的聲線頗為怪異(怪異程度當然不及Dir en grey的京)。

■ 想不到Luna Sea的真矢也曾推出Solo作品，不過我個人比較喜歡河村隆一的Solo作品

■ 終於買了《VOOT》，感覺比上集難玩了不少，由其是亂入者Ajim和最後首領Tangram實在令我束手無策。

■ 《DOA2》好像會推出改良版，究竟會有甚麼改變呢？

■ 《餓狼MARK OF THE WOLVES》雖然沒有了秦崇秀，幸好可使用Boss角色，總算有新的武器對付人用的Rock及Terry。

■ 新年快樂，下期見！

福田君話

◆我很喜歡的鄭中基，竟然改編了我極喜歡的歌曲——山崎將義的《ONE MORE TIME, ONE MORE CHANCE》，不過效果卻完全是兩碼子的事，失望失望。根本是《AUTOMATIC》事件的翻版。

◆近排沉迷在PIERROT的世界內，有點泥足深陷…

◆剛剛才第一次聽過GLAY《Glorious》的Side B《Believe in fate》，發覺是《口唇》和《誘惑》的前身，編曲和編排近乎一樣…

◆今年令我我動不已的遊戲有KONAMI的《beatmania GB 2 Gotcha Mix》、JALECO的《ROCK'n TREAD》系列與及NAMCO的J-POP結他機(名稱不記得了，只是在大阪玩過一兩次)。

◆聖誕節前後遇上一個小故事：我在大阪心齋橋街頭偶然遇到在街上獻唱的人，他邊彈結他邊唱着Mr.Children的歌曲，聽起來好像是《花》；而他的旁邊是坐着一名女孩子(大概是女朋友吧)，雖然瑟縮在嚴寒之下但眼神卻是默默支持着那男孩似的。最令我留下印象的並非是《花》；並非羨慕那男子有一直支持着自己的女孩；而是替那女孩找到值得驕傲、值得依靠的伴侶感到羨慕。

◆要戰勝別人，先要沉得住氣。

專業評壇

推介遊戲

極差遊戲

惡魔城 Dracula 默示錄外傳



ACT/N64/KONAMI/7800日圓

Alida Belmond

《惡魔城Dracula默示録外伝》是惡魔城系列最新的一集，是以立體形式來進行。它比起前作實在成熟了不少，如在轉換視點　，真是能分別出甚麼是Action View，甚麼是Battle View。再加上能夠使用上集的主角，而該故事也和上集一樣，十分「低」玩。

評分：7分

MS

想不到3D《惡魔城》都能夠出續集，其實主要原因是它在外國受到極大歡迎，可是不論是在日本或本地，這遊戲其不叫人討好，遊戲玩法很美式，習慣2D《惡魔城》的玩家，絕對不容易習慣這集，不過今集明顯地比前作有進步，是《惡魔城》狂好者的話，絕對是值得一玩之作。

評分：6

阜林三郎

忘記了已是第n個惡魔城了，本來以3D視點遊戲是個不錯的試點，但是很容易犯上一個毛病，就是線向攻擊會很容易因為3D空間的關係變得不夠靈活。幸好這次Konami的製作人員沿用了上集的Lock on 系統解決問題，整體上比上集有一定的改善，不失一個N64值得一玩的作品。

評分：7分

花組對戰 Columns 2



PUZ / Dreamcast / SEGA / 5800日圓

大神三郎

期待的「Sakura Project 2000」開始了，作為第一作的這個遊戲，可說是給各位「sakura迷」一個熱身的機會（不好PUZ者除外）。雖然在畫面上看與SS版本相差不大，但其實在不少微細的地方花了點功夫。加入「風林火山」的系統增加了遊戲的戰術性，亦令樂趣增加不少。

評分：8分

IKI

若說《花組對戰COLUMN》是SS時代的代表作品，那麼《花組對戰COLUMN2》則可說是《SAKURA》入侵DC的第一彈。基本上，此作承繼了前作的系統，玩過前作的朋友很易便可上手。就個人而言，LIPS系統加添了對戰的刺激性，而新人物織姬及利尼也意外地好用，《櫻》迷不可錯過的作品。

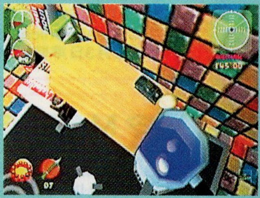
評分: 7分

追跡者0

用了《櫻大戰》人物的《COLUMS》，給人的感覺十分像《心跳回憶方塊》，不過我比較喜歡《櫻大戰》的人物。遊戲方面和當年的《COLUMS》分別不大，似乎有點新意欠奉。幸好《櫻大戰》的人物夠可愛，而配音更是十分精彩，由其是利尼的一句「目標捕捉！」最令我拍案叫絕！

評分：7分

突擊！去吧去吧！TOY RANGER



STG/DREAMCAST/SEGA/4800日圓

隨風

遊戲畫面做得不錯，不過太混亂容易令人頭痛。而且遊戲的操作並不容易上手，這一點令它失去很多分數。任務十分有趣，雖然比較繁複且沒有明確指示，不過數量不少的任務令遊戲的耐玩度提高不少。只要有時間多玩幾次的話，這遊戲不失為好玩之作。

評分：6

MARKS

這個可以算是一個實現了每個男孩的少年夢想的遊戲—戰鬥遊戲，而且遊戲還會有40多種玩法，起碼不令到每個玩者這麼快就感到厭倦，而筆者最喜歡就是其利用Dreamcast的四人對戰功能。再加上遊戲會在一些大屋內進行，令人感到一份新鮮感，而這遊戲算是1月中不錯的選擇。

評分：7分

悟空

一隻以迷你玩具氣賣點的遊戲，遊戲的玩法是在一大屋內控制不種類的玩具執行各種的任務，而任務的型式很特別，有將方糖放進茶杯中，亦有將雞蛋推進水煲內，而且更可以讓四名玩家一起進行對戰，如果在假期沒地方去，作為一隻消閒的遊戲也是不錯的選擇。

評分：6分

DIGIMON WORLD DIGITAL CARD BATTLE



ETC／PlayStation／BANDAI／5800日圓

追跡者0

老實地說，我其實從未玩過或聽聞過《數碼暴龍》這個名字的，不過這並不會影響我對這遊戲的評價。由於今次是CARD BATTLE，那些甚麼進化之類的系統均以卡片的形式表示，而攻擊系統尚算簡單，即使未玩過這類遊戲的也可輕易學會。可惜缺點是×掣攻擊太霸道，而故事亦太老土。

評分：6

小璘

將上集育成怪獸的玩法改為Card Game，遊戲玩法由於與其他Card Game無異，因此很容易上手。戰鬥場面頗為生動有趣，起碼怪獸們會走出來作個攻擊動作；而遊戲的自由度比較大，特別是能讓玩者即使使用同一張咭，也能選擇使出不同攻擊方法。

評分：6分

MS

風靡迷你手提機界的的《Digimon World》，再次入侵家用機市場，今次的遊戲形式改為潮流最hit的Card Battle，玩起來總是沒有以前《Digimon World》的感覺，不過內裏的怪獸仍然是得意可愛，而且戰鬥時亦非常生動，最主要的是容易上手，所以比較適合小朋友玩的遊戲。

評分：5

我是航空管制官



SLG／Play Station／SYSCOM／5800日圓

隨風

這遊戲的遊戲性實在不足，而且空白的時間很長，實為浪費時間之作品。而且其練習模式根本做不到練習的作用，因為跟正式玩時需作的指令完全不同，可是玩者必需先玩過練習模式才可以正式遊戲，真是一大失敗！不過當玩至後期時，一次控制多量飛機也尚算不錯。只是，假如遊戲加入撞機的動畫，也許趣味性會提高吧？

評分：5

山寺良牙

以玩者變身成航空管制官的模擬遊戲，鑑於本人已玩過電腦版的關係，所以在評分方面會比較嚴，首先畫面方面絕不能比的，而轉成手掣的操作亦比較麻煩；不過多了新的機種、新的場地（機場），以及新的小遊戲便足已補回票價，而PlayStation版中可以轉換成用英語顯示的成能亦頗新穎，不過能看得明嗎？

評分：7分

小璘

一隻由玩者一人控制領航的遊戲，雖然遊戲與真實領航有很大出入，不過其內容亦相當有趣。玩法不是太難，當聽完進行初級內所作說明，也能掌握昇降飛機的操作方法。但當中有很多時也十分沈悶，尤其於工作人員通訊時一定要聽其說完，才可繼續進行下一動作，若能隨時cut去其說話便好了。

評分：6分

遊戲終審庭

陪審員：皐林三郎
遊戲時間：測計不能(估計400小時以上)

一個在SegaSaturn時代已風靡不少機主，更曾一度被誤認為《Virtua Strikers》的作品，《J. League 創造職業球會！》，在渡過了三年的歲月之後，在Sega的第七部主機，Dreamcast上推出了第三作。既不是自己操作球員去踢，也不是什麼街機移植，究竟這個令不少機主機不離手的作品魅力何在？





J.League 創造職業球會！

Saturn版新舊混合+最新球員Data及模式





雖然是第三作，但並不代表是第三代，反而可說是Saturn版的升級版。因為遊戲本身的流程，球隊的組織、訓練，甚至比賽的部分，全部是沿用Saturn版本，只不過在秘書的選擇(^_^;)、各球會現役球員，以及所有架空球員的資料上，作出全面的更新及增加。當然了，既然軟件容量增加了1倍，何不把所有資料性的東西也增加一倍？據本人所知，Saturn版《球會2》總共有2378名球員(未包括特殊原創球員)，而Dreamcast版單是遊戲本身已有4500人以上，未計算由download data中「解鎖」的超級球員或者特殊原創球員。



至於難易度上，可說是介乎Saturn版的《1》與《2》之間。雖然沒有了《1》那種可怕的贏不了賽事賺不到錢(初學的第一次便能過第一年賺大錢簡直是商業奇才！)，又不像《2》那樣第4年便輕易的執走了世界杯。在難易度的調整上，Dreamcast版吸收了上兩個版本的長處缺點，做得恰到好處。

另外加入的新模式上，確實令遊戲不像上兩個版本般「獨沽一味」而變得沉悶，雖然香港的機主們未能利用Internet參加網上的比賽，但最低限度也可跟「段位認定」的那些球隊切磋切磋。此外代表隊領隊的系統獨立化，雖然不少玩者埋怨影響了球會的管理，但是既然是為國家隊出一分力，美其名就是要「作出一點犧牲」，可能是香港人的國家意識薄弱的關係吧(笑)。



DC機能小測試



遊戲本身的基本系統，如前文所說仍是沿用SS版時的系統，不過由於Data base的加大，與及讓遊戲中的變化更大，所以在CPU運算的要求上，要比其他模擬遊戲為高。在本人反覆的嘗試中，雖然發現遊戲中仍有一定的運算模式存在，但是要重覆同一組運算模式，在DC版本的《球會》上明顯地困難得多。就以一次測試原創球員能力而出現的「靈異事件」為例，由於發生事件前的記錄時一個月之前，結果本人花了4、5倍時間，也沒法重演一次那事件。若果記錄只是在賽前的話，以當時的經驗也只有30%的機會重演事件。可知製作人員在程式製作上的心思，這才是這類育成SLG的最重要一環——遊戲變化。



而畫面方面亦是明顯地比之前兩個版本優勝得多，這一點是肯定的，因為始終在機能上，DC的運算能力可說是SS的20倍，若果在機能更強的硬件，製作出比舊硬件質素更差的遊戲，相信連遊戲製作人本身也會覺得十分不合情理吧！

擁有自己的夢幻球隊



這一點可說是整個遊戲受歡迎的原因，雖然遊戲中所用的是J League的球隊，在近兩年人們對J League熟悉的程度遠不及對歐洲(尤其英國)，不過在Saturn版《J.League 創造職業球會！》推出之時正是J League為港人熟悉的時代。三浦知良、柱谷哲二、前園真聖等著名球員的影響下，建立了一群這個遊戲的擁躉。而除了這些日本球員外，遊戲中最重要的是可以購入外國的球員，當中不少是世界著名的球員。當中更不只是近代的著名球星，還至比利、碧根鮑華、尤西比奧等本世紀的偉大足球員，都會在遊戲中出現。雖然用上了假名，亦無減一些「老球迷」的重視，不少玩者更是以尋找世界著名的球星們，建立一支由自己領軍的「夢幻球隊」為目標。





可能近年不少足球遊戲都能提供建立「夢幻球隊」的模式，但是《球會》中所能領略的卻完全是另一回事，首先每個球員都要玩者進行訓練，讓其能力日漸成長。當訓練至每個球員都成為獨當一面的球星時，看見那些戰無不勝的雄師馳騁於綠茵場上，看見他們使出各種「看家本領」射破對方守門員的十指關之時，可能再精彩的足球遊戲也不能給予那份滿足感。

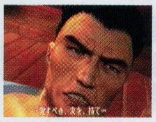
結論

簡單一點說，《J.League 創造職業球會！》憑著讓玩者達成了做球會領隊、建立夢幻球隊的願望而成功。另外本身的球賽具真實感之餘，又能表現了現實足球中沒有的「足球小將」式必殺技，令玩者看得過癮，亦不用像一般足球遊戲般需要「體力勞動」，而且沒有必勝的方法，給予了玩者一定的挑戰性。整個遊戲給予玩者對足球遊戲的一個全新的看法及感覺，成了一作比一作更吸引玩者的原因。

熱線遊戲流行榜

店舖提供最新資料！！ GPM 最新銷售榜

1st SHENMU~莎木~一章 橫須賀



Dreamcast／FREE
■SEGA
1999年12月29日
6800日圓

2nd 超鋼戰記 KIKAIOH



dREAMCAST／FIG
■CAPCOM
2000年1月13日
5800日圓

3rd 超級機械人大戰 EX



PlayStation／SLG
■BANPRESTO
2000年1月6日
6800日圓

4th 東京巴士指南



Dreamcast／SLG
■FORTY FIVE
1999年12月23日
5800日圓

5th 花組 COLUMNS 2



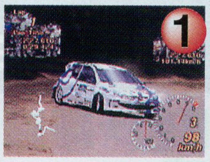
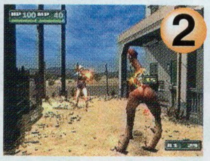
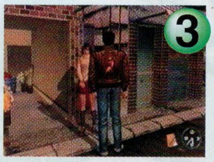
Dreamcast／PUZ
■SEGA／RED
2000年1月6日
5800日圓

日本雜誌《THE PlayStation》2000年1月21・28日號，期待榜



今回	前回	遊戲名(製造商)
1	1	SHENMU~莎木~一章 橫須賀(SEGA)
2	2	櫻大戰3~巴里正在燃燒嗎？(SEGA)
3	3	GRANDIA II(GAMEARTS)
4	4	BIO HAZARD CODE：Veronica(CAPCOM)
5	5	SNK VS CAPCOM(CAPCOM)

熱線遊戲流行榜

1st	GRAN TURISMO 2(SCEI)	150票
2nd	PARASITE EVE II(SQUARE)	126票
3rd	SHENMU~莎木~一章 橫須賀(SEGA)	115票
4th	東京巴士指南(FORTY FIVE)	96票
5th	POCKET MONSTER金・銀(任天堂)	90票
6th	BIO HAZARD 2 VALUE PLUS	67票
7th	VALKYRIE PROFILE(ENIX)	51票
8th	SUN RISE英雄譚	30票
9th	遊戲王・真Duel Monsters被封印的記憶(KONAMI)	28票
10th	CHRONO TRIGGER(SQUARE)	20票

最期待的新作





1st	(PS)超級機械人大戰 α(BANPRESTO)	162票
2nd	(DC)BIO HAZARD CODE:Veronica(CAPCOM)	143票
3rd	(PS)DRAGON QUEST VII(ENIX)	128票
4th	(PS)超級機械人大戰compact(BANPRESTO)	95票
5th	(PS)Tales of Eternia(NAMCO)	81票
6th	(PS)BIO HAZARD GUN SURVIVOR(CAPCOM)	74票
7th	(PS)SNK VS CAPCOM(SNK／CAPCOM)	52票
8th	(PS)電車GO！名古屋鐵道編(TAITO)	40票
9th	(PS)汽車GO！(TAITO)	40票
10th	(PS)CARD CAPTOR SAKURA CROW CARD MAGIC(ARIKA)	10票

最希望移植作品



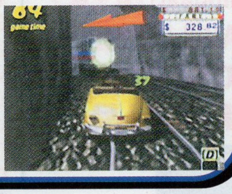
1st	(DC)BIO HAZARD CODE:Veronica(CAPCOM)	110票
2nd	(AD)DEAD OF ALIVE 2(TECMO)	101票
3rd	(DC)GRANDIA(ESP)	64票
4th	(DC)東京巴士指南(FORTY FIVE)	21票
5th	(AD)AIRLINE PILOT(SEGA)	8票

遊戲誌雙週推介

CRAZY TAXI

Dreamcast／RAC／SEGA／2000年1月27日／5800日圓

由街機移植過來的「超緊張」、「超刺激」、「超有趣」的賽車遊戲——《CRAZY TAXI》，其「超自由」的的走法令不少玩家迷上，同時亦有不少人希望SEGA將遊戲移植至最新的機種Dreamcast。現在遊戲的開發已接近尾升，而且亦決定了發售日期，那廠方會否作120%以上的移植度呢？相信各位Dreamcast用家和街機版的迷家，絕不會放過吧！



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號鋪

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第116期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《The King of Fighters Millennium Battle》海報……… 2名

BILLY CHAR K523XXX(8)
李振豪K506XXX(2)

《The King of Fighters Dream Match 1999》海報……… 2名

余偉信K510XXX(7)
歐陽得輝Z777XXX(1)

Pokemon Card Game Special Game Set……… 2名

FRANCIS PANG K506XXX(A)
楊潤華K623XXX(8)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《蘭未仔之大江戶慶應遊擊隊外傳》僕克……… 2名
《電車GO！》攻略文庫……… 2名
《Pocketmon》Card Game Special Game Set……… 2名

讀者留言壁

陳明強：
《超級機械人大戰α》終於在2月24日發售啦，相信「機戰」迷一定很期待。另外遊戲GAME出了很久，但是遊戲誌至出，很慘和好落後。

曾嘉豪：
《GRAN TURISMO 2》考牌容易過上集

KWOK YUNG HANG：
嘩！隻VALKYRIE PROFILE好正。打到敵人飛起，真係好正。

WU TIK CHI：
CLAMP的大作在PlayStation上出現，是CLAMP迷的大喜信，望出多D動、漫名作的Game，但不要好似上次的高智能方程式的超差作品。

何家維：
《PARASITE EVE II》的玩法很像《BIO HAZARD》。

EDWARD CHUNG：
何解《超級機械人大戰α》遲遲也不出呢？我已經等待得很不耐煩了！！

遊戲誌的回應

約在一個月後「NINTENDO 64DD」便正式發售，而個多月後亦是「PlayStation2」發售的日子，在這段遊戲業界冷靜的1月，Dreamcast方面竟有不少名作或出色的作品出現，如：《AERO DANCING轟隊長的秘密DISC》、《電車GO！3000番台》、《CRAZY TAXI》、《RAINBOW COTTON》……等，Dreamcast及SEGA迷的話，可不要走寶了！

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：2000年1月22日

姓名：________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________

地址：________

________ 聯絡電話：________

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________

____

最希望移植的作品：________

讀者留言壁 ________

____

____

可填寫有關任何遊戲的意見

____

熱線遊戲流行榜(截至1月21日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.超鋼戰紀KIKAIOH
□2.READY 2 RUMBLE BOXING～揍他吧！搞笑MEGATON PUNCH！！～
□3.山卡MAX G
□4.POCKET自慢
□5.HYPER VALUE 2800 花札 KONAMI
□6.HYPER VALUE 2800 麻雀 KONAMI
□7.HEIWA Parlor!PRO魯邦三世 Special
□8.今晚也是千兩箱！！2000
□9.麻雀幼稚園 蛋組R
□10.五子棋&蘋果棋登龍門
□11.七間秘館 戰慄之微笑
□12.RAINBOW COTTON
□13.AERO DANCING轟隊長的秘密DISC
□14.電車GO！2高速編3000番台
□15.NFL2K
□16.VAP BEST THANKS 1800 MAGICAL頭腦POWER!!PARTY SELECTION
□17.RESCUE SHOOT BUBIBO
□18.BEAT PLANET MUSIC
□19.JACK的大冒險～大魔王之逆襲～
□20.目標！漢字王
□21.機甲世紀UNITRON
□22.其他：________

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年1月28日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

PlayStation與你共渡千禧年

凡於本店購買PlayStation角色扮演遊戲1隻可獲印花1個
儲得印花2個便可獲贈精美PlayStation專用記憶卡儲存簿1本
儲得印花3個更可獲贈超極精美2000年掛牆年曆1個

另

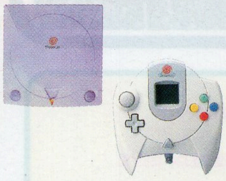
凡於本店購買PlayStation遊戲1隻可獲贈2000年記事本及2000年年曆咭1張



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast低價保證

憑券到本店購買「Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証」
除可獲$10特惠外
更可獲贈精美禮品



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

日版PlayStation遊戲全線優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

牧場物語	悠久幻想曲3 PREPETUAL BLUE
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	我是航空管制官
VALKYIRE PROFILE (初回限定版)	心跳回憶2(初回限定版)
VALKYIRE PROFILE (普通版)	心跳回憶2(日本版)
CHOCOBO COLLECTION	GRAN TURISMO 2
	KOUDELKA
	PARASITE EVE II
	蒼魔燈

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)



用卡打好過用拳頭打

憑券到本店可以$600優惠購買NEO GEO POCKET COLOR＋著名智力遊戲《CARD FIGHTERS》(SNK編／CAPCOM編任選一款)
另附送禮品一份



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

我的V.M.S.玩不到遊戲了！

憑券到本店購買Dreamcast遊戲，均會附送Visual Memory System專用電池兩粒。



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast最新遊戲優惠滿載

憑券選購下列Dreamcast遊戲可享精彩優惠：

超鋼戰紀KIKAIOH	D之食桌2
AERO DANCING車隊長的秘密DISC	神機世界EVOLUTION 2
RAINBOW COTTON	東京巴士指南
花組對戰COLUMNS	電腦戰機VIRTUAL ON (BOX SET版／通常版)
THE HOUSE OF THE DEAD 2(BOX SET)	STREET FIGHTER III W IMPACT
莎木(初回限定版)	SPACE CHANNEL 5
BIO HAZARD 2 VALUE PLUS	VIRTUAL STRIKER VER.2000.1

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)



優雅的天鵝永遠陪著你

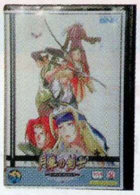
憑券到本店可以優惠價$320購買手提遊戲機
Wonder Swan
另
憑券到本店購買Wonder Swan遊戲，可獲贈禮品一份。
另有多種新款遊戲任君選擇！



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

著名街機遊戲你可擁有

憑券到本店購買NEO GEO遊戲
可獲贈開心優惠
原價$120，憑券現售$99 up



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

GRAN TURISMO 2	DRIVER
TOMB RAIDER 4	FINAL FANTASY VIII
RESIDENT EVIL(美版)	PARASITE EVE
RAINBOW SIX	STAR OCEAN
JAMES BOND TOMORROW NEVER DIED	ECHO NIGHT
NBA LIVE 2000	KING FIELD SERIES
GRANDIA	ARMORED CORE I II SERIES
CHOCOBO RACING	PERSONA
TACTICS ORGE	LUNAR COMPLETE(限定版)
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

想出街也打機要趁早

憑券到本店購買下列手提遊戲機
Game Boy
NeoGeo Pocket Color
可獲獲贈手提遊戲機專用繩或其他精美禮品



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

戰事一觸即發！

憑券到本店購買「Nintendo 64主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証」再加著名戰略遊戲《機械人大戰64》
戰事價$1299
另
憑券到本店購買任何Nintendo 64遊戲可作$10使用

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



GAME BOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可有美味優惠：

瑪莉工作室(初回限定版附桌上時計)	足球小將
艾莉工作室(初回限定版附桌上時計)	聖劍傳說GB
SWEET ANGEL	魔界塔士SAGA I、II、III
POCKET MONSTER (金、銀)	他和她的事情
POKEMON YELLOW(美版)	魔法騎士RAYEARTH
超級機械人大戰LINK BATTLE	龍珠Z悟空飛翔傳
DRAGON QUEST I II	SLAM DUNK
	北斗之拳
	CARD CAPTOR櫻

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)



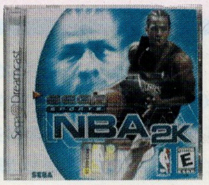
優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年1月28日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

Dreamcast最新遊戲優惠滿載・續

憑券選購下列美版Dreamcast遊戲可享精彩優惠：

NBA LIVE 2000
FIGHTING FORCE 2
EVOLUTION
RAINBOW SIX
SOUL CALIBUR
BLUE STINKER
AERO WING
TRICK STYLE
HYDRO THUNDER



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）

千禧年後還是孤單一人？

憑券到本店可以特惠價$3550購買《Christmas Sea Man》Dreamcast聖誕特別限定套裝

套裝包括《Christmas Sea Man》遊戲與限定版V.M.S.



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

玩PlayStation Game無手感

憑券到本店可以$158來購買PlayStation專用《《震動》》手掣



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

遊戲機硬件全線優惠

憑券到店選購遊戲機可有優惠：

DREAMCAST原裝主機殼
HELLO KITTY版DREAMCAST套裝
NINTENDO 64(比卡超限定紀念版)N Ver.
DREAMCAST美版機
NINTENDO 64金色紀念版主機
FAMILY COMPUTER紅白機 新版
SUPER FAMICOM JR新版
SUPER GAME BOY 2
NEO GEO帶機(日本版)連大Joy Stick
NEO GEO CD機(日本版)
NEO GEOCDZ機(日本版)



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）

千禧年後也玩到盡吧！

憑券到本店可以特惠價$160購買《遊戲王》對戰用遊戲咭



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

不可走雞！

憑券到本店購買下列Nintendo 64遊戲可獲優惠

《惡魔城》→$528
《MARIO PARTY 2》→$448



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

WONDER SWAN遊戲熱潮

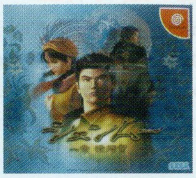
憑券到店選購WONDER SWAN熱門遊戲
《CARD CAPTOR櫻》可獲贈精美海報
《SD GINDAM扭蛋戰記EPISODE I》
《由KISS開始》
《DIGIMON ADVENTURE》



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

不用飛機也能到日本？

憑券到本店購買Dreamcast著名大作《莎木》可以作$20大元使用



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

呼！呀！呼！呀！

憑券到本店購買《Pocketmon步行機》（比卡超步行機）可獲「哇！」優惠



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

名作遊戲想要趁手

憑券到本店購買PlayStation遊戲《VALKYIRE PROFILE》可獲$20優惠



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

玩射擊遊戲打到手軟！

憑券到本店可以$148來購買Dreamcast專用「連射+慢動作」手掣



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

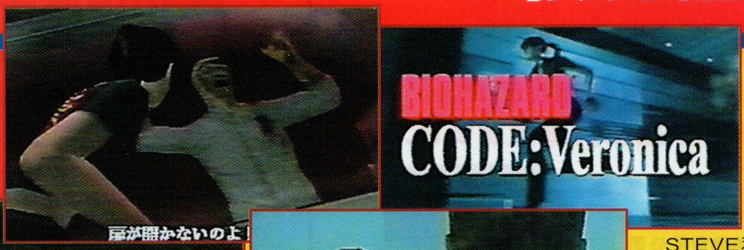
出街也能享受其極速感覺

憑券到本店購買NeoGeo Pocket Color遊戲《Sonic Adventure Pocket》可作$20使用



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

CODE:Veronica強勢猛襲「占卡士」！







單是體驗版已引起哄動的《BIOHAZARD CODE:Veronica》，眾所周知將會在2月3日推出市面，而有關它的資料亦早已介紹過數次，例如主角CLAIRE需要以寡敵眾從歐洲古堡殺出重圍，途中會遇到俊俏得有點像「萬人迷」的STEVE和兄長CHRIS等。但數到最有吸引力的，就當然是其全3D即時描繪畫面，相信現時只有Dreamcast才能夠做出如此高質素，所以各位DC機主切勿錯過本大作啊！

而根據可靠消息報道，今集雖然屬於外傳故事，不過無論劇情或遊戲性都有很高水準，絕非濫竽充數陪跑之作，喜歡驚慄式動作冒險遊戲的你又怎會放過呢？

GUN SURVIVOR 發售前最速情報 PART II

既然今期本刊已刊載了此作的相關內容，所以也無需多花唇舌在這裏介紹，只是要提醒各位一句《BHGS》最好是使用GUNCON來玩，因為玩者可利用光線鎗來造出不少迴避動作，這點是手掣所難以做到的；而由於市面上GUNCON的存貨不多，大家要入貨可就要趁手了。

今期讀者來信

我最想移植《SPAWN》到家用機（PS）上；我最喜歡的角色是《BREATH OF FIRE II~使命之子》的NINA，希望CAPCOM為她設計一個全新的遊戲；又希望《BREATH OF FIRE IV~不變的人》能在PS 2上用PS 2專用DVD-ROM（銀色碟）作媒體來開發。此外，更希望《BREATH OF FIRE II~使命之子》能移植到PS上。

無名氏上

編按：你不知道《SPAWN》是利用Dreamcast互換基板NAOMI來開發的麼？因此它在DC上推出的可能性高達九成九。

讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可；例如可以寫「我最想移植《SWEET HOME》到家用機；最喜歡角色是《CYBERBOTS》的DEVILOT」。

來信有精美禮品送

為了鼓勵大家踴躍來信支持本專頁，CAPCOM ASIA將會送出一些絕對無法在市面買到的宣傳用物品，今次頭炮是《BIOHAZARD 3》的店頭POP UP用紙版及膠紙，有興趣獲得的朋友記得連同個人資料一併寄來啊！

緊急宣布！！

BIOHAZARD CODE:Veronica完全攻略本
2000年2月3日與遊戲同步發行
遊戲誌編輯部銳意製作中 價格未定

change your Pocket SNK

NGPC 專用遊戲軟件

主持人：YURI



SNK GAL' FIGHTERS

發售日：2000年1月預定





◆SNK首次全女性角色的格鬥遊戲！！

SNK的人氣女性角色大集合！

今次是只有女性參加的大會，而且優勝者可得到能達成任何願望的「K之靈符」？各人露出了私欲，展開激烈的戰鬥？今屆主辦這奇特的大會的MISS X究竟是誰呢？！

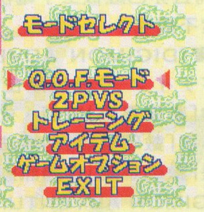




◆夢之共演實現！！

「侍魂」、「月華之劍士」的角色亂入！「舞VS. NAKORURU」！？「ATHENA VS. AKARI」等夢之對決也可能了！還有「什麼！這角色也…！？」等，首次參加格鬥遊戲的角色也登場！！究竟「SNK英雌」是誰呢！？那將會由此決定。







◆打倒對手奪取寶物！！

每個角色都持有不可思議的寶物（道具），對戰時在附合某些條件之下，便可奪取對手的寶物，當在通信對戰打倒對手時，你便可在對方持有的道具中挑選喜歡的寶物據為己有，目標是ITEM COMPLETE！





◆追加新必殺技！！

各人物為了今日而留手至今？真•必殺技終於露出來了！！請試一試多種多樣的必殺技吧！！「能避開的嗎！？」(BY不知火舞)

◆新要素「PRETTY BURST」、「走馬燈FLASH」！！

增加了的不只是必殺技！觀賞她們的可愛姿態的新要素「PRETTY BURST」！看到對手過去的往事「走馬燈FLASH」！！當你玩的時候會知這將會發生什麼事。

緊急情報

為慶祝NGPC版「SNK VS. CAPCOM」的咕版及格鬥版大熱售賣中，SNK及其香港家用機總代理　景電子遊戲有限公司推出特惠套裝，NGPC（新型）加「SNK VS. CAPCOM」咕版只售HK$600。數量有限，欲購從速緊急情報

為慶祝NGPC版「SNK VS. CAPCOM」的咕版及格鬥版大熱售賣中，SNK及其香港家用機總代理　景電子遊戲有限公司推出特惠套裝，NGPC（新型）加「SNK VS. CAPCOM」咕版只售HK$600。數量有限，欲購從速

SNK SUPPORTERS CLUB參加方法

有很多朋友問及有關參加SNK SUPPORTERS CLUB之方法，很多朋友都不知到那裡可索取該表格，如你都想知的話就要留意了，現在大家只需寄信到「九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室SNK ASIA LTD.宣傳部」收，信封面請註明索取SSC會員申請表，但請注意，大家要購買一件SNK的行貨商品方可參加，而將於月尾推出的GALS FIGHTERS就是唔買唔得的必然之選！

TEXT：赤目黑龍
資料提供：瑞華行

WONDER SWAN專頁

DIGIMON ADVENTURE～アノードテイマー

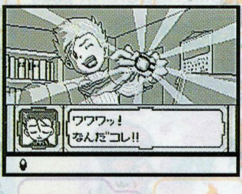
大家一同進入數碼暴的世界吧！

製造商：BANDAI
發售日期：發售中
售價：2800日圓
對應：通信對戰

點止怪獸打交咁簡單



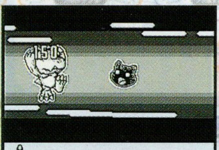
其實如果有看本欄的WS機友們，一定會知道這次推出的《DIGIMON ADVENTURE～アノードテイマー》本身是改編自一個同名的漫作品，而這作品便是仍在《月刊V JUMP》之中連載，而且亦已經被上了電視螢光幕，收視亦相當不錯呢！

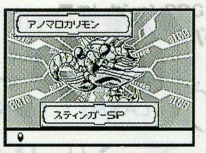


其實《DIGIMON ADVENTURE～アノードテイマー》已經是在WS之上第2隻推出的「數碼暴龍」遊戲，先前的大致也源用了手提「數碼暴龍」的玩法，而且更可以和手提「數碼暴龍」作通訊對戰；至於今次的《DIGIMON ADVENTURE～アノードテイマー》，則是採用了另一種方法進行，這便是「ADVENTURE」(亦即是冒險)方式，而且主角方面亦不是在TV和漫畫版之中的「太一」，而是一名叫「RYO」(龍)的小朋友。

哦……原來係咁玩嘅……

遊戲的玩法其實一點也不複雜，在遊戲一開始之時，主角「RYO」手上只有一隻名為「艾古暴龍」的怪獸，而且在手上亦沒有太多的道具，「RYO」的責任是要在旅程之中將被捉走的「數碼暴龍」救出來，解救這個世界，但是，單憑「艾古暴龍」是不可以戰勝一路上的敵人，而唯一的方法便是要不斷的增加同伴，至於方法是有兩種的，其一，便是在戰鬥之中令敵人淨化，變成同伴，方法是將敵方數碼暴龍的HP削至一個極低的數值(最好在10以下)，之後利用在手上的デジヴィアス除去敵人身上的邪氣，然而，這方法不是每次也能成功的；而另一種方法便是遊戲之中，在進入迷宮(ダンジョン)之後的戰鬥之中，如果最後能夠全部勝利(クリア)的話，回到村中之時，只要到「待服器房間」(サーバーベや)，便能夠喚出在迷宮之中遇上過的敵人(並非全部)，這時候，「RYO」便能令自己隊中的數碼龍數目增加。



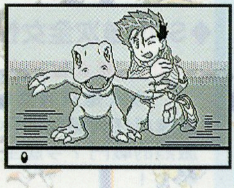






此外，在遊戲之中，「RYO」戰鬥之餘，也要為自己的隊員(數碼暴龍)準備一些物資，因為這是一隻AVG遊戲，在戰鬥之中牠們是會受傷的，所以，回復藥是不能缺少的，當然，買東西便一定要有錢，錢的來源便是戰勝對手之後，可是，由於錢的金額非常細，「RYO」一定要「知慳識儉」才行。

查實個故事係咁嘅……



在新遊戲之中，遊戲故事大致講述在DIGIMON的世界之中，突然起了非常大的變化，因為在這世界之中的8隻強大數碼暴龍被全部捉走了，其中只有「艾古暴龍」(アグモン)能夠逃脱，由這時候開始，整個世界頓時失去了平衡，為了要拯救世界，唯有向外界求協助。

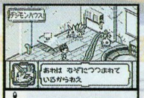


在現實世界之中，一名叫「RYO」的少年，今天正是他的生日，他的父親買了一部電腦給他，正當他打開電腦之時，在螢幕之上突然出現了一隻古怪的生物，而且向他發出了求救訊號，本來「RYO」以為這不是事實，便順口的答應了，怎料，在螢幕上的生物真的將「RYO」帶來電腦之中的世界，而這樣，「RYO」便成為了肩責起拯救這世界的「救世者」了。

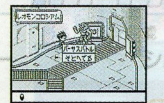
村中的其他設施



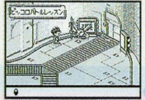
ナニモンSHOP
這裏是購入物資的地方。



數碼暴龍屋(デジモンハウス)
在村中有多間這類房間，全是住着不同種類的數碼暴龍。



レオモンコロシアム
利用對戰線，在這裏便可以和其他的玩者一決高下。



ピッコロ戰鬥練習(ピッコロバトルレッスン)
這是給玩者練習戰鬥的地方。

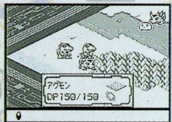


PEN MON TRADING HOUSE(ペンモントレーディングハウス)
這是給玩者們交換數碼暴龍的地方，當然，一定要有通訊對戰線才能成功。



源內之家(ゲンナイのうえ)
這是遊戲開始的地方，當全部數碼暴龍戰敗又或是勝利也會回到這裏，平時，到這裏更能為數碼暴龍補充HP等能力。

除咗唔可以揸上手搖之外……



雖然説《DIGIMON ADVENTURE～アノードテイマー》是一隻AVG遊戲，不過，在很多方面也是和手提的「數碼暴龍」差不多，在暴龍的生活上，在戰鬥之中，大家一定要小心留意右下角的指示，例如是牠要「便便」；又或者他們肚餓，大家便要在道具使用(アイテム)之中選擇「廁所」(トイレ)，又或者「肉」(ニク)來解決牠們的需要。

噢！還有一件事大家要留心，便是在戰鬥之中不要太過隨意使用「AI」，因為這是一個「自動戰鬥」的指示，幸而，大家可以隨時按「B」掣來消這指令。

遊戲誌新人類發掘計劃

熱切歡迎你的參與

機壇明日之星，可能就是你

正在閱讀本刊的你，到底有沒有興趣加入遊戲雜誌這個行業呢？
為應付風起雲湧的遊戲事業，我們決定招募擁有無比意志的新人類加盟。
如果你對遊戲充滿熱誠，兼且覺得自己能力過人，就切勿錯過這個好機會了！

我們目前正聘請下列職位多名

(1) 見習編輯

(2) 電腦遊戲編輯

職位要求

(1) 對公司對工作有責任感，不怕捱更抵夜，對遊戲機及街機有一定認識，尤其熟悉RPG、SLG、AVG及FIG為佳，懂日語，文筆流暢；具雜誌或遊戲雜誌編輯經驗者優先

(2) 刻苦耐勞，有責任感，對日本電腦及家用遊戲有一定認識，懂日語，良好中文書寫能力，熟悉日本流行情報；具遊戲雜誌編輯經驗者優先

有意者請將個人履歷及申請職位，連同一份800-1000字的介紹或攻略稿件，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明應徵編輯，或將以上資料傳真到28662618；有問題可致電25278665向章小姐查詢。

TEXT: IKI
鳴謝：富利登集團有限公司、好景商場2樓號11鋪專業特快維修、羅拔哥、日日野

續‧DREAMCAST VS PLAYSTATION 2

震撼業界的世紀大決戰！！





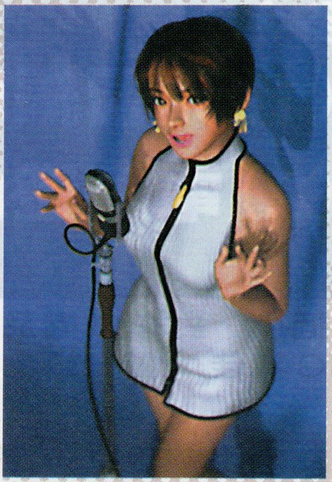
家庭遊戲界兩巨頭SEGA及SONY，即將於這個千禧年上演一場DREAMCAST大戰PLAYSTATION 2的精彩大決戰，而在上一期，我們已就主機規格、宣傳、軟件及其它配件等多方面分析DREAMCAST與PLAYSTATION 2的前景。從種種跡像看來，兩者也可謂互有勝負、平分春色，但大家亦要知道在日本本土及海外市場，SEGA與SONY均有著極端的優勢（詳情請參閱本刊117期內文），到底大家會否一直保持這分庭抗禮的局面？看來這場「次次世代大戰」到底誰勝誰負，似乎已不再只是日本本土的事，而是要放眼於整個國際性市場。在這場世紀大決戰揭開戰幔前，本刊突發組將分別訪問PS2及DREAMCAST的香港代理商，以聽取業界意見；當然，我們亦會訪問各遊戲店老闆及坊間一般機迷的意見，以聽取普羅大眾對這場「次次世代大戰」的看法。

業界意見

SONY篇

PLAYSTATION 2的香港代理商SCEI，是我們今次業界訪問的第一站，打從她們代理PLAYSTATION開始，PS便取得了壓倒性的優勢，其銷量更長期雄据家庭遊戲機榜首，使PS終於成為一代機皇；同時更重要的，是SCEI一直致力打



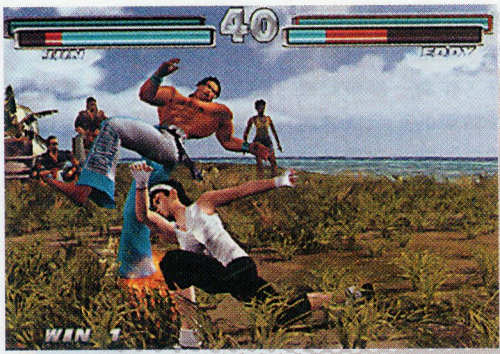


開中文遊戲市場，而PS後期的不少中文化遊戲，亦正好代表日本製造商愈來愈重視香港這個市場，這方面SCEI絕對功不可抹。而今次我們本來正欲聯絡JAMES可否接受本刊訪問，但非常可惜的是，根據JAMES的回覆，由於其負責人正有要事出外工幹，故JAMES亦不便代為答覆。雖然本刊仍多番努力嘗試聯絡JAMES，但最終仍是得到同樣的回覆，故我們亦只好打消訪問的念頭。



不過，我們亦收集了幾個普遍機迷也關心的問題，現在便刊登出來，以供大家分享。





問題其之1：據知PS2要到8月才有行貨，這方面會否太遲嗎？還有，行貨推出時有甚麼遊戲？(指跟機)

問題其之2：我想知PS2的行貨價錢大約多少？跟機配件與水貨版有分別嗎？

問題其之3：PS時代的翻版活動太猖獗了，未知PS2可有甚麼方法打擊翻版活動？

問題其之4：PS2的行貨遊戲大約會維持在甚麼價格？會比現時PS的行貨遊戲貴一點嗎？

問題其之5：據知PS2是以DVD作媒體，但現時公布的遊戲也以CD-ROM作媒體居多，為甚麼？同時，我很想知道PS2的DVD是採取那種區碼？香港的用家又可否觀看DVD？

問題其之6：若購買PS2的行貨遊戲會否有優惠？例如購買《GT2》可獲贈攻略本及有機會贏得「型仔」風褸等？

問題其之7：那PS2的遊戲又可有機會被中文化？相信這是不少香港玩家的夢想。

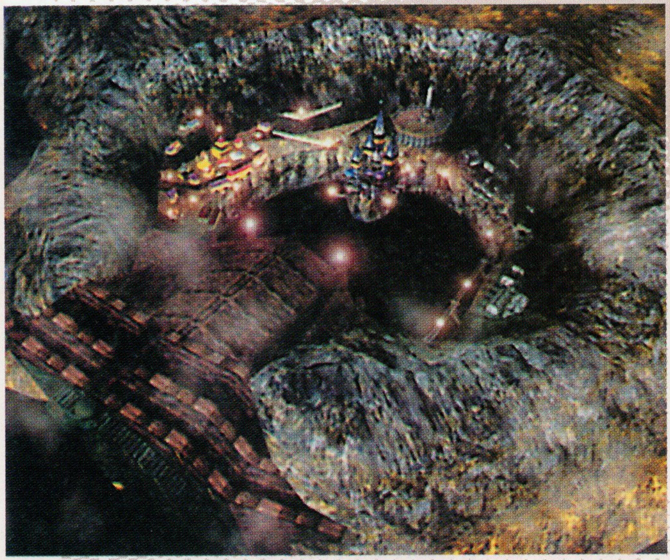
問題其之8：既然可對下兼容PS的作品，那又可否能同時對應PS的週邊產品？我可不想把一大堆PS週邊產品待在家中封塵啊！

問題其之9：為甚麼PS2行將推出之際，日本方面也好像無甚麼宣傳活動，那行貨版推出前香港又會否舉辦一些大型宣傳？

問題其之10：據知PS2是可對下兼容PS的作品，那可是真有其事嗎？

問題其之11：既然PS作品能在PS2上執行，那畫面會來得更順暢嗎？另外，一些RPG作品如《FFVIII》，PS2能對應PS的SAVE嗎？

SEGA篇





DREAMCAST在香港的代理商之一富利登集團有限公司，亦是是我們今次業界訪問的對象之一。在DC推出這一年間，雖然經歷了很多風風雨雨及不少不利的負面傳聞，如主機存貨不足、大作不斷延期等‥‥然而，這一切都已成為過去，而且在代理商的努力下，DC在香港的銷量漸漸得以穩步上揚。又例如在剛過去的一個月，DC在同一個月內有多個勁作同時推出諸如《球會》、《VIRTUAL STRIKER 2》、《V.O.O.T》及世紀末最強鉅作《莎木》等，在這些大作配合下，DC的風頭幾乎蓋過了同期對手PS。再加上代理商一直把軟件價格維持在合理水平，難怪近來購買DC的人愈來愈多了。今次，我們有幸得到了Amy接受本刊訪問，以下訪問內容將集中環繞DC如何應付PS2的發售。(I代表IKI，A則代表Amy)





I：眾所周知，DC大部份的作品也活用了其上網功能，但香港到現在還未有SERVER對應DC上網。那麼，請問香港的DC用家何時才能上網？

A：其實在技術上這是沒有問題的，然而大家也知道行貨版DC是沒有MODEM，而且就算香港有SERVER對應，也先要決定好SERVER到底是對應中文抑或英文？故此，在這些細節未擬定之前，香港用家還須等待一下。

I：在過去的一個月，DC在同一個月內有多個勁作同時推出，無可否認，在聲勢上的確一時無倆，但會否擔心之後如何維持這熱哄哄的聲勢？

A：其實每項商業活動也有其經濟週期，我們會把一些大作攤分來宣傳，例如為配合《B.H.: VECTORIA CODE》的推出，我們正計劃與某出版社合作，在今年的年宵市場訂購遊戲將有意想不到的優惠。

I：據知PS2是可對下兼容PS的作品，如果真有其事的話，DC又會否開發一些能對下兼容SS作品的模擬軟件嗎？

A：始終現在的軟件商也會較集中資源於開發DC遊戲，基於市場的資源分配，故相信短期也不會有兼容SS作品的模擬軟件出現。

I：面對來勢洶洶的PS2，DC又有何對策？會否考慮在香港舉辦一些大型宣傳活動？

A：其實我們亦將會有不少活動舉辦，但基於具體細節尚未擬定，故暫時也不便公開。

I：在Y2K這個千禧年年頭，可知DC會有甚麼市場定位？例如進一步拓展網絡市場？

A：相信未來大部份的DC也能對應網絡功能，故亦相信將會有不少ONLINE GAME出現。至於本地市場方面，則要視乎香港有否SERVER對應。

I：據知PS在後期也有不少遊戲被中文化，那DC的遊戲又可有機會被中文化？相信這是不少香港玩家的夢想。

A：很可惜，這方面我們尚未收到有關消息。

I：請問你們會否考慮成立一間DC專賣店，穩定軟件格價以保障消費者利益？這可是不少DC用家的心願啊！

A：我們將會在黃金商場設置一間類似專賣店的GAME CLUB，會員可透過GAME CLUB預訂DC行貨遊戲。

I：請問你們會否考慮給予日後購買DC行貨遊戲的用家一點優惠？例如送海報等？

A：會。我們打算給予GAME CLUB會員一些優惠，例如買十送一，又或儲積分可換禮物，只是具體細節未定，大家等待一下罷！

I：從發表資料看來，DC的對手的功能似乎不比DC弱呢！請問DC又有何對策？會否加添一些外置配件來提昇主機性能，以增加本身的競爭力嗎？

A：雖然我們知道曾有傳聞DC會推出DC2迎戰PS2，但這些消息還未有得到證實，故我們相信短期內也不會出現這些外置配件。

I：最後，很多謝你抽空接受是次訪問，謝謝！

A：不用客氣。

普羅大眾的聲音





無論任你的宣傳怎樣出位，機能怎樣強勁，始終市場是現實的；銷量就是市場成敗的鐵証，玩家才是最後的判官。就佳例子就是昔日的3DO，論主機性能，3DO絕不比超任差罷！然而，她最終仍落得慘敗收場，很明顯這就是主機的市場定位太曖昧，作為一部遊戲機，她的作品實在與大眾口味有太大距離，因此遊戲的可玩性才是一部主機的成功關鍵。以下，我們將個別訪問各遊戲店老闆及坊間一般機迷的意見，以聽取普羅大眾對這場大戰的看法。

好勁商場某遊戲店老闆



Profile
姓名：李先生
機齡：超過15年
專攻邊類遊戲：乜都玩，但最鐘意玩賽車GAME，近期狂煲《GT2》。
(I代表IKI，李則代表李先生)

I：請問你對DC及PLAYSTATION 2有甚麼看法？

李：不用多說，當然是PS2的前景較好，起碼SONY都唔差得去邊。

I：那麼你又認為那部主機的銷量較多？為甚麼？

李：同樣是PS2，顧客買PS2除了因為名牌效應外，更重要是PS2可對下兼容PS的作品(指原裝)，感覺上也較抵買。

I：承上題，以你所知，坊間普遍行家對DC及PLAYSTATION 2又有甚麼看法？

李：答案也是一樣，普遍行家對PLAYSTATION 2也會看高一線，除了上述原因外，大家對於PS2的遊戲製造商也抱有很大信心，這些因素亦會導致普遍行家對PS2看高一線。

I：以你認為，甚麼才是影響主機銷量的最重要因素？

李：其實，影響主機銷量的最重要因素是遊戲的可玩性而決非主機能否玩翻版。就算主機的翻版再多，但缺乏遊戲性的話，主機最終仍難逃落得慘敗收場的命運。

I：你認為PS2推出時大約會在甚麼價位？

李：我認為第一批水貨的價位大約會在4000元左右，而行貨的價位則大約會在2800元罷！

I：最後，很多謝你抽空接受是次訪問，謝謝！

李：不用客氣。

機迷一族



Profile
姓名: 羅拔哥(化名)
機齡: 唔肯透露
專攻邊類遊戲: 最鐘意玩射擊、足球、賽車GAME，近期又係狂煲《GT2》。
(I代表IKI，羅則代表羅拔哥)

I：你剛剛買了甚麼遊戲？(羅拔哥剛從好勁商場下來)

羅：DC的《V.O.O.T.》及《莎木》。

I：你是剛買了DC不久的嗎？為甚麼你會買DC？

羅：我的確是剛買了DC不久的，購買原因是因為GAME LIST中有很多我喜愛的作品，包括我第一隻購買的遊戲《VIRTUAL STRIKER 2》。

I：那你又知道PS2就快推出嗎？

羅：知道，據説水貨將在3月抵港，而行貨則要8月才在港正式發售。

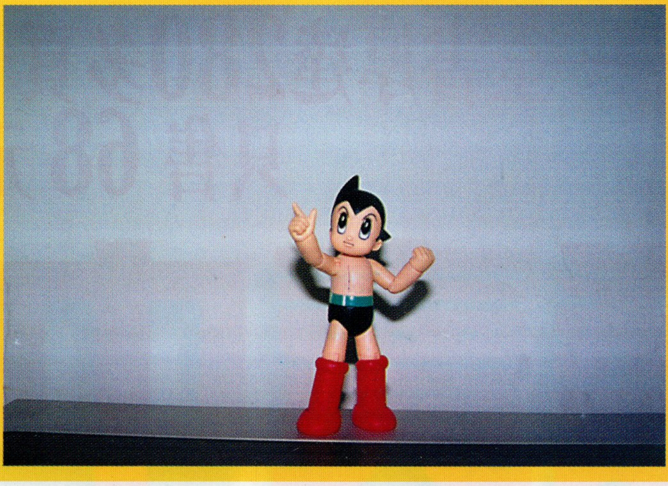
I：請問你可有打算購買PS2嗎？為甚麼？

羅：暫時沒有。一來是怕售價太貴，二來在推出初期遊戲的質素未穩，但相信大約半年後我便會購入PS2。

I：最後，很多謝你抽空接受是次訪問，謝謝！

羅：不用客氣。

同場加映—遊戲誌編(騙)輯訪問



Profile
姓名: 日日野
機齡: 12年(自稱)
專攻邊類遊戲: 格鬥、SLG、ACT(又係自稱)，近期狂煲NPC版《SNK VS CAPCOM》。(！？)
(I代表IKI，日則代表日日野)

I：日日野，你家中有DC嗎？

日：由於工作關係，基本上大部份機種我也擁有，有PS、NPC、N64‧‧‧‧

I：你對DC及PLAYSTATION 2有甚麼看法？

日：DC有NOAMI基板支撐，又有SEGA本身強勁後台，故可謂不愁沒有好GAME玩。PS2方面，雖然大部份PS廠商也會加盟PS2的陣形，但大部份作品也是「續篇」，似乎欠奉新意，而且可能製造商還未掌握PS2的技術，故畫面上暫時也是看不出甚麼突破性的演出。

I：你有打算購買PS2嗎？為甚麼？

日：還是那句，由於工作關係，基本上我是會購買PS2的。但相信會在大約半年後，待遊戲質素穩定後才會購入。

I：你對PS2又有甚麼憧憬？

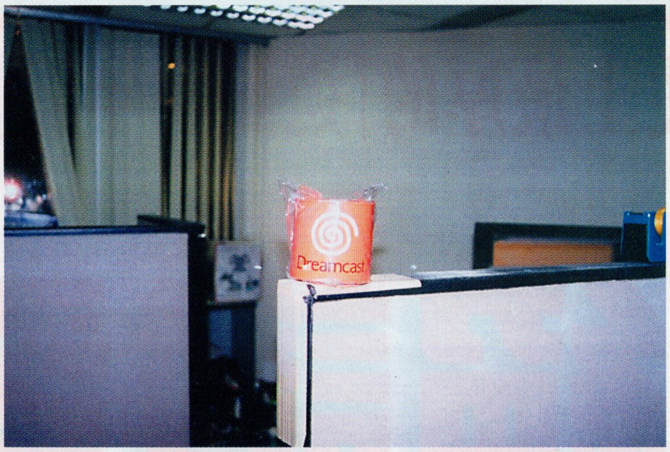
日：既然可對下兼容PS的作品，當然希望能同時對應PS的週邊產品，我可不想把一大堆PS週邊產品如DUAL SHOCK呀、光線槍呀‧‧‧‧待在家中封塵！

I：最後，很多謝你抽空接受是次訪問，謝謝！

日：很多謝你抽空訪問我，謝謝！

結語

綜合各人意見，大家對DC及PS2也有不同看法。依現時形勢來看，DC能否繼續維持現時的氣勢，絕對成為日後勝負的關鍵，而PS2雖然暫時無甚突出表現，但只要製造商掌握到PS2的技術，到時便是PS2大放異采的時候。始終，在良性競爭下，得益的只是玩家。就讓我們靜靜觀看這場「次次世代大戰」罷！



全文完

KONAMI

FX CREATIONS BEMANI™ 大賽

KONAMI千禧音樂派對

ビートマニア フィフスミックス

beatmania™ 5th MIX

Time to get down

全城最強DJ舞者拼出個未來！

踏入千禧年這個意義重大的日子裏，不論男女老幼都會去慶祝一番，而身為音樂遊戲狂熱者的你又怎會錯過由KONAMI舉辦的千禧音樂派對呢？只要你在指定遊戲中取得超卓成績，就能參加現定於1月30日假PLANET HOLLYWOOD舉行的音樂派對，屆時再與各路高手切磋技藝。當日我們還會有幾款最新作供大家先睹為快，另外所有參加者都會有精美紀念品及可享用自助晚餐，費用全免，總言之今次絕對是本年度一大盛事！

KONAMI MILLENNIUM MUSIC PARTY

30th January 2000, at PLANET HOLLYWOOD

比賽參加方法

參加者只要在指定日期裏，於下列16間遊戲機中心玩《Dance Dance Revolution 3rd MIX》或《beatmania 5th MIX》的特定歌曲，在4日內獲得最好成績的參賽者就能晉身決賽被邀請參加KONAMI千禧音樂派對。為了公平起見，參加者在締造成績之前，必需先在當場找場務經理簽名見証分數，而由於每間遊戲機中心是只會選出成績最好的一名，換言之兩款機《DDR 3rd MIX》和《bm 5th MIX》合共會選出32名參賽者。

Dance Dance Revolution 3rd MIX

ダンスダンスレボリューションサードミックス

16間初賽比試場地

(1) HK CITY GAME	灣仔軒尼詩道375號地庫
(2) LOST GAME	觀塘同仁街11號寶聲娛樂城一樓
(3) GAME STATION	元朗教育路千色廣場地庫16號舖
(4) GAME STATION	紅磡黃埔花園第六期地庫二舖號一
(5) GAME STATION	尖沙咀彌敦道22號喜來登酒店地庫一層2號舖
(6) CYBER CITY	旺角西洋菜街7號地庫
(7) VIRTUAL ZONE	德福廣場六樓
(8) GOLD STAR	荃灣青山道264-298號南豐中心三樓
(9) HOLLYWOOD GAME ZONE	鑽石山荷李活廣場3樓383號舖
(10) FUN ZONE	沙田新城市廣場第一期地庫二
(11) FUN WORLD	新界葵芳新都會廣場第一座地庫B1舖
(12) JUMBO GAME	香港仔舊大街82號地庫
(13) RAINBOW GAME	新蒲崗彩虹道50及54號地下
(14) POWER CITY	長沙灣道833號長沙灣廣場G09, G09B3 & M039
(15) 機店	尖沙咀彌敦道241-243號金峰大廈地庫
(16) GAME ZONE	北角電器道234號地下

比賽詳情

- ◆初賽舉行時間 ..... (1) 15-16 Jan.2000/11:00-20:00
  (2) 22-23 Jan.2000/11:00-20:00
- ◆派對舉行時間 30 Jan.2000/17:00-22:00
- ◆派對舉行地點 ..... PLANET HOLLYWOOD
- ◆比賽歌曲 .. beatmania 5th MIX .... EXPERT RHYTHM COURSE
  DDR 3rd MIX .... SSR NONSTOP SINGLE RANKING3
- ◆參加資格 參加者必需年滿16歲
- ◆獎品 .... 冠、亞、季軍均獲名貴獎品
- ◆所有PARTY參加者都可獲精美紀念品及享用自助晚餐，費用全免

主辦機構：KONAMI (HK) LTD.

獎品獨家贊助: FX CREATIONS 流行袋系列

特別鳴謝: 太田娛樂有限公司 TAI TIN AMUSEMENT LTD. PlayStation

協辦: GAME PLAYERS MAGAZINE

Designed by GPM art department


V.O.O.T.M.A.X.
堪稱最強本地製作VIRTUAL ON攻略
機體招式完全分析
全機種無差別對戰攻略
隱技・秘密・特殊招式毫無保留
無論初學者或中上級機師都很適合
2000年1月下旬發售預定
價格港幣40元正
遊戲誌編輯部誠意推介
時雨親自執筆
©SEGA ENTERPRISES,LTD,1998,1999／CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI
THE ONE AND ONLY ONE TACTIC BOOK THAT CAN HELP YOU PLAYING VOOT

D之食卓2爆機攻略

2000年1月15日

DC PLAYERS MAGAZINE

VOL.3

DC攻略集中地！

烙印戰士BERSERK 千年帝國之鷹篇 喪失花之章
東京巴士指南
神機世界EVOLUTION 2遙遠的約定

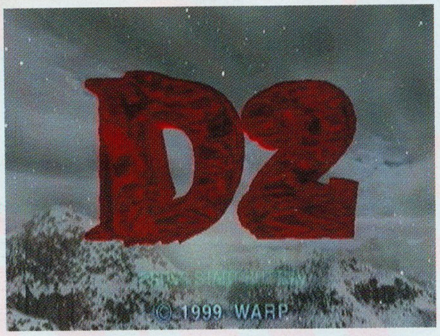
花組対戦コラムス2



為你解剖

DC新GAME內容
花組對戰COLUMNS 2
突擊!去吧去吧!TOY RANGER
創作打比賽馬
超鋼戰記
GUNBIRD 2
來玩職業棒球隊!

Text by 阜林三郎



D2 Disc 2～4 完全故事攻略

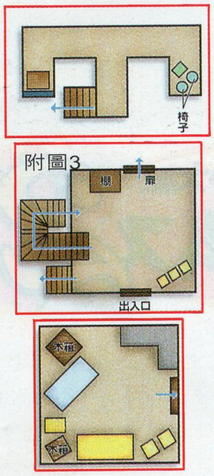
製造商：WARP 售價：6800日圓
發售日：發售中(12月23日)
容量：GD-ROM x 4 記憶：9 Blocks
ARPG / MEM / 對應VGA Box / 對應震動Pack

Disc 2

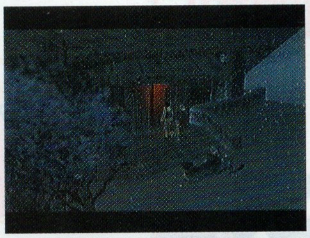
荒涼大屋

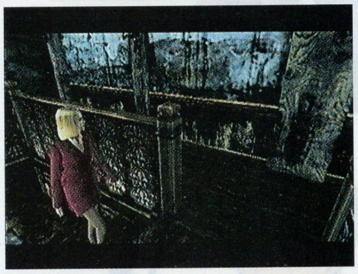


那個魔法師仍然不斷的前進，踏破了一個山坡……



羅拉一行人總算找到了一間大屋暫留，因為見門上的燈還開著，所以以為仍有人住。不過怎叫也沒有人應門，開門一看之下，發現只是一所空置了的大屋。由於金芭莉看見遠處仍有燈火，於是便攜同珍妮一起去查看一下，而羅拉則留在大屋中調查(附圖3)。





羅拉走遍了大廳及二樓，找到一些噴霧、散彈鎗子彈、手榴彈，以及這個地區的地圖。大廳的左面是一所類似小酒吧的房間，除了正門之外向正面望去，也有一扇上面寫著出口(exit)的，看來這裡像一所店子多於一間居住的大屋。好奇心驅使之下，羅拉便打開門進內調查，發現是一條通往洗手間的通路，正當羅拉打開門進入那洗手間時，才發現那裡已變成一個懸崖，羅拉更不小心跌了下去！幸好羅拉及時抓住了崖邊，才不致於跌落萬丈深淵，她幾經辛苦爬回屋內後，突然聽到大廳一聲慘叫！羅拉立即跑回去看個究竟，看見只用一條毛巾裹著身體的金芭莉，被一名男子用手槍指嚇著。



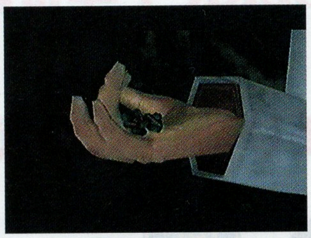


「求求你停手啊。這算是什麼意思啊？不是很期待這樣的嗎？」



「救救我，救命啊！」「救命？到現時為止被你所殺死的人都不是失去了生命的嗎？停手啊，求求你，救救我………真是可憐呢…」此時那傢伙向前一跌，嚇得金芭莉轉身想逃，結果推倒了前面的椅子「停手啊！」。

「殊！真吵耳，給我靜下來啊，我的頭痛一直持續持續著，很痛啊！為了我的頭給我收口吧，算我求求你好了。」跟著他從口袋裡拿出一堆膠囊，再一口氣的把它們吞進肚子裡去。「唔？是蓮達喲，很奇怪嗎？吃下了這傢伙之後，連中鎗也不會覺得痛的啊！」「嘿嘿嘿嘿，不知道的話我也沒法子的啊！那東西也不太好吧？害怕那些不知從何而來的怪物嗎？噗噗聲爆開啊，反個來不是很好的嗎？那又不是人類了，那又如何？」





「不知道……」

「哈哈哈哈，實在是太過有趣了啊！你跟牠們又有什麼不同啊！照我看呢，你也會突然間變成了怪物，把我的老爹咬掉啊，把我那老爹吃掉了啊！」「不是這樣……」「別再撒謊了！」他把槍咀抵住了金芭莉的頭，「的確是個令人想吐的傢伙啊！」「不是這樣的啊……」「來，給我看看吧，立刻變成怪物給我看看吧，把那些令人想吐的東西拿出來給我看看吧！」

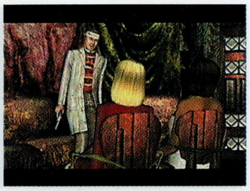




此時大廳的燈突然亮起了。羅拉才發現自己不小心按了電燈的開關，想退後的時候更踢倒了附近的油罐。「是誰？」那男子轉個頭來，「來，給我過來」羅拉被發現了，無奈地走出了大廳，「不錯吧，連你的朋友也來了啊。有看過開花沒有？留意一會兒會有開花看啊！究竟會是什麼樣子的啊！」「來一個實驗好不好？實驗啊！給你們一個試驗啊！」

綠色的血

一會兒之後，羅拉二人都被綁在椅子上，而那男子則坐著她們對面。「砰！砰！好了，由那一個進行試驗好呢？很簡單的啊，只要我向你們其中一個的腳砰一聲便知道啊，就是這樣。」跟著他站了起

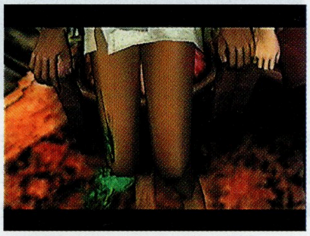


來。「只要看見那一個的血是綠色的呢，我就再砰一聲，向這個地方(指著自己的頭)開，跟著一切便可以解決了啊，沒有什麼痛楚的呢。」「不過血是紅色的話，我也沒法子，只好讓它繼續流啊，即是説那個仍是人啊。

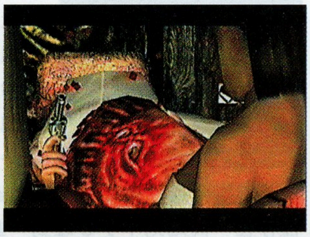


然而那血是綠的話，砰！就殺了她吧。」跟著他轉向金芭莉，「一定是你啊！是你！肯定是你啊！」他扭著金芭莉的咀，自己則在喘著氣。「我的……爸爸啊，把我的爸爸還給我！」「不是這樣的啊……」他怒了，一拳打向金芭莉的臉龐，「看見的啊，我是親眼看見的啊，你，你把我的老爹……」此時他一時語塞，開始吐起來。吐完之後，他再拿起一堆藥吞了下去，看來吞了藥後好像情緒定了一點。「不過還是要開始實驗啊，實驗啊，令人期待的啊！看見了綠色的血，跟著便變成了怪物一樣的啊，很想看啊，相信你也是吧！」之後他把槍口指向兩人，「我開槍啦！我開槍啦！我開槍啦！砰！」他開了一槍，不過打中了後面的擺設，相信是嚇嚇她們的。「哈哈哈哈，説笑而已，説笑而已，嚇了一跳吧！」同時他向金芭莉的大腿開了一槍！她痛得大叫，然而噴出來的血是綠色的！





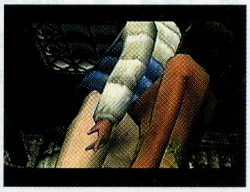
看見了他預期的結果，當然不會放過眼前的金芭莉。「果然是呢，殺了你！為了我的爸爸要殺了你！來吧……」正當他想開槍時，突然一些古怪的聲音停住了他，而那些聲音是從金芭莉身上來的。「什麼？」此時一頭怪物從金芭莉的身體伸出來，一口咬去了他的頭！

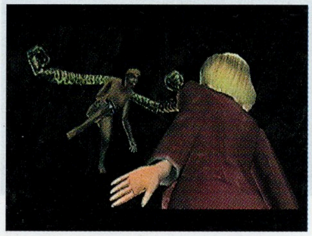


失去了頭的身體，跌跌撞撞的亂走，最後也要倒下來。此時金芭莉掙脱了綑綁，走近了羅拉，跟著身體一陣的抽搐，令浴巾鬆開跌到地上。羅拉看見她怪物般的組織也嚇了一跳，正當那吃人的頭伸出來襲擊羅拉時，突然傳來了槍聲！羅拉一看，是金芭莉？究竟為何有兩個金芭莉？



雖然打倒了怪物，但是看見與自己的樣子一模一樣，金芭莉一時之間也不能平服下來。當她走近羅拉的時候，珍妮也想進來，不過被金芭莉阻止了，這種情景給小孩子看到始終不太好。「對不起，自己親手把自己殺死，倒是第一次。(當然了…)」(其後有一次記錄的機會，不要走漏啊！)心情平服了之後，金芭莉替羅拉鬆綁，原來遠方的燈光是一所藥廠的倉庫，她感到那地方十分的奇怪。此時那怪物還未死，更站了起來！一手捉起了金芭莉，把她摔到地上！見狀羅拉唯有拾起跌在地上的槍，跟那怪物一拼了！





Boss 3 複製人 金芭莉



她的弱點在面部，但是目標很小而且速度也頗高。而她的攻擊有踢腿，開槍及放出吃人的觸手。三種攻擊都可以用攻擊弱點來阻止，不過其行動飄忽，加上攻擊前的準備時間很短，最好不要理會她的攻擊，專心於瞄準其面部開火，這樣反而較易阻截她的攻擊。另外除非她迫近，否則最好用瞄準代替轉身以減少時間的消耗。

複製

總算把那怪物殺死了，此時金芭莉亦能夠站起來，剛才那一摔傷不了她。她説那怪物是個複製人，雖然如此，外表可以靠DNA複製，但是精神上某些地方怎也複製不了的，而且複製品變成了怪物，看來除了血的顏色外也很難以分出真偽……她問羅拉是否相信她，羅拉也只能半信半疑，為了證明自己沒是，金芭莉吐了一啖血出來，是紅色的，原來口腔受了傷。給了羅拉證據之後，她便帶著珍妮到裡面的房間休息。

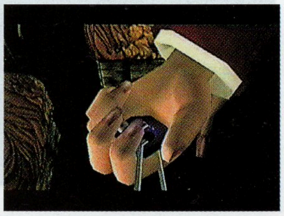




在房間裡，金芭莉提到她以前曾經聽過這個地方，這裡有一間藥廠，該廠利用了一種在這附近生長的草藥製造藥物，那便是「蓮達」了，而且該廠利用了一些人作試驗，發現了那種藥會令人逐漸變得兇殘，最後甚至變成有食人的傾向，還出現了被試驗的人吃人的事件。不過她卻沒發現自己出現類似的情形，然而卻無意中見到一些大地的影像，那些影像與近數天所親眼見到的一模一樣！當她問及羅拉記不記起鏡盒、母親和大衛的事時，羅拉仍然是記不起來。後來她又提到了柏加，雖然自己如此對待這個救命恩人，但是金芭莉開始發覺他其實是個心腸不壞的傢伙。其後太疲倦的關係吧，金芭莉也入睡了，希望明天會遇上一些好事吧！







這時羅拉可以自由活動了，由於之前戰鬥的關係，最好還是先睡一睡。跟著便看看金芭莉，她會給羅拉一條鎖匙　，是在之前她前往調查的那倉庫找到的，她也不太清楚什麼用途，此外還可以使用電雪橇。跟著便可離開大屋前往那倉庫，除了倉庫之外，附近也散落了一些道具，不妨利用電雪橇找找看。

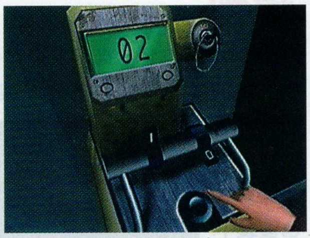
電雪橇安全駕駛術

基本上不像體驗版那樣會撞死，不過胡來的話反而會降低了前進的效率。基本上除了開動的時候外，其他時候最好保持半按R鈕的狀態，這樣便可以維持速度在一定的水平外，還可方便轉彎。而轉彎時不用把analog鈕按得太盡，速度適當的話輕輕按便可轉個很深的彎。另外當撞了牆或想倒車時，按實Y鈕再按analog鈕的反方向便可輕易返回路上。



謎之倉庫，謎之設施

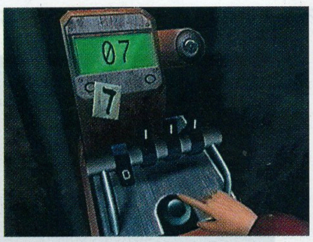
要留意的是，若果之前的Level不太高的話，這裡開始會在戰鬥時遇上一點困難，不妨把散彈槍作為標準裝備，到Level有11、12左右才用輕機槍戰鬥會較好。



到了那棟建築物，門牌寫著是「布納製藥公司（Brenner Pharmaceuticals Inc.）」，進入後看見有一扇十分古怪的門，左面是一台類似密碼鎖的機器，羅拉利用剛從金芭莉處得到的鎖匙開著了它。那是一個利用2進制輸入密碼的鎖，而密碼是【02】，換成2進制即是10，因此只要撥左面的鈕便可。裡面是一條長長的通道，兩旁都是一些巨大的容器，當羅拉走到中途時，發現了一些綠色的血跡，沿血跡望去，發現是金芭莉！走近去看清楚後，發現是與之前一樣變成了怪物的複製人……



另一邊便是倉庫，看見一箱箱的藥，都是寫著【Linda】的字樣。牆邊的櫃裡有散彈槍子彈及噴霧（綠），而倉庫的深處有一個被冰封住的門，相信是通往地下室一類地方的，另外就是一個與之前相似的鎖，上面貼了一張紙條寫著「7」，相信密碼就是【07】吧，換算成2進制即是0111。打開了門後，看見裡面有一座十分古怪的設施，上面有一個按鈕，按下後便會顯示出6個位的數字，而且數字的隨機出現的，究竟是什麼意思？姑且不去細想，利用相機把臨離開前顯示的那些數字記下來。

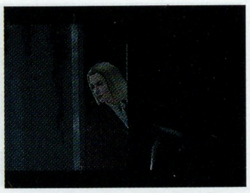






出到外面，打開地圖一看，會看見中央有個湖，而右面則有一座觀測所。湖的附近藏了不少道具，大可駛雪橇進去找找看，另外若是有完成了一次遊戲的話，湖中央的小島會有一些有趣的東西等待著羅拉呢。

悲情的天文學者



由於要找辦法打開那個冰封了的門，而大屋裡又沒有類似的設備，於是羅拉便前往那座觀測所。到了觀測所的入口，發現上了鎖，後面則是一條長長的行人電梯。

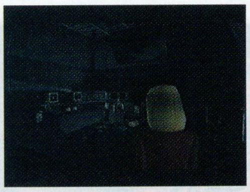


羅拉查看那個鎖，與之前礦場那個相似，不過輸入的數字是6個位。6個位？那麼難道跟之前倉庫的那組數字有關？於是便嘗試輸入那一組數字，果然那台古怪設施所顯示的是這裡的密碼，閘門打開了，而電梯亦自動的開動了。經過那長長的電梯後，羅拉進入了一條通道，那裡擺放了一座英國石碑陣（Stonehenge）的模型，穿過那通道後，眼前是一座巨大的望遠鏡。正當羅拉看著那望遠鏡入神之時，突然聽到遠處有些聲音。





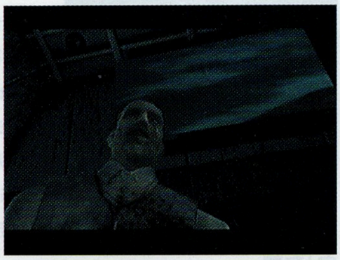
「不要緊，請張開你的耳朵吧，應該聽到了吧。」一名男子的聲音，聽來他花了很大的氣力說話的樣子。「唔，聽到了啊。」是一把女聲，不過欠缺一點生命的感覺。「這算是生命的終局吧，」那男的繼續說，而羅拉則好奇地向聲音的方向走去。「啊，我現在，正在面臨一切的生命終結的時候。現在，真想告訴那些星星，如何的寂寞，如何的悲傷。」「對不起，我還是不太明白。」「不，其實你並不需要完全明白我所說的東西啊。」「是這樣吧。」「我能夠與你兩個人在一起，直到這一個這樣的時刻，實在是很幸福啊。」此時羅拉看到一名男子遠遠的坐在地上，周圍一片混亂，並不見有女性存在，而她則不小心碰到一些東西發出了聲響。



「誰啊？是誰在那一邊啊？是大衛嗎？呀，不是，竟然會這個時候有客人來啊。」「那方的朋友啊，是否因為一些什麼事而來到這裡啊？求求你，不要告訴任何人你在這裡所看到的一事一物啊！」「知道嗎？是怪物啊。呀，是怪物啊，雖然命是撿回了啊，但是身體卻變成了另一些東西。變成了這個樣子的我，不是怪物又會是什麼呀。」遠遠望去，的確那男子的左手確是變了怪物的模樣，身上還沾了紅色及綠色的血跡。「蓮達，我的生命到了盡頭，竟然要受著這樣的折磨變得不倫不類啊。」「無論變成了些什麼都好，你始終是你啊。」原來那女聲是從男子身旁的為機器發出，看來是有人工智能或者移植了某人思想的。「蓮達，第一次與你相遇的情形還是記得很清楚喲，」「我也是啊……」「在看星星的時候邂逅的呀，」「是呀，戀愛的開始啊」「呀，現在想起來，那時的事就如幻影一般…啊，若果能夠變回人類回到那時候的話……」「你已經不能回復的啊。」「不是，只要能變成好像你一樣…」「不要……」「抱歉，提起了些不要提的事，不過我只想回憶與你一起看星，來到這個時刻，我只是想與你一起渡過………」



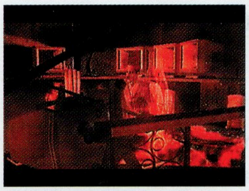
末日



見蓮達沒有回應，那男子開始向這位遠方的客人講述他的驚人發現，而這發現正是與石碑陣有關。原來在兩年前的一次觀星研究中，他發現了石碑陣所觀測的並不單是日蝕這麼簡單，而是預告了一個災劫。這個災劫發生之時正是一次巨大的日全蝕，他稱之為「Great Eclipse」。雖然如此，但是他一直不能推測那災劫正確發生的日子，直到最近他才計算出，是人類第二千次慶祝耶穌降生的日子……而那天將會有天體撞擊地球，令所有生物慢慢步向滅亡。得知此事後他立即叫回兩的兒子，然而現在與兒子們失去了聯絡，而自己的身體亦變成了這個樣子。他感到無力之餘，也決定了結自己的生命，由於已不能步行，所以他要求羅拉利用藏在玻璃櫃中的火炎放射器，把這裡的一切全部燒毀……

於是羅拉便走向左手面的櫃，不過發覺鎖著了，於是便使用拳頭打碎玻璃(！)，取出在當中的火炎放射器。雖然萬分不願，但她最後都向那男子噴出了一口火炎……「多謝……把我的生命帶來的母親，把我的生命帶走的你，實在非常感謝。我的長子大衛，還有次男莊尼雖然不能陪我到最後，不過我能夠幸福到最後一刻，小姐也不用感到太過傷心難過。說起來大衛好像是要來這裡的啊，啊，蓮達，聽聽生命終結的一刻，聽到嗎？」不少鐵柱之類塌了下來，他使出最後一口氣，向著那機器開始說話。「抱歉，到最後仍要聽這個愚昧的人類說一些愚昧的話，蓮達，最後也不能為你做些什麼，真的很抱歉。」「不要緊啊，能夠聽到你的說話，實在是很高興的事。與你一起的每一日，每一夜，每個有星星的晚上，一直以來，一直都在你的身邊，一起看星星的啊……」





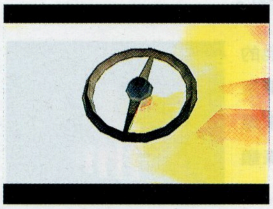


羅拉離開了觀測所，此時再出了現那個漫天白雪的夢，大衛正說著他父母親的事，的確，這一刻以後，他們再也不能夠見面了……



囚

獲得火炎放射器，羅拉於是再前往倉庫一趟，調查那個結冰的門栓，羅拉便會拿起火炎放射器溶掉門上的冰，跟著她便打開了門栓(不怕熱乎？)，發現是一個地下室的入口。地下室有點寒冷，裡面放滿一盆盆以玻璃罩著的植物，相信就是那些藥物的原料吧。羅拉行到地下室的盡頭，那裡有一塊白板，下面的小桌會找到一盒散彈槍子彈。當羅拉查看那白板時，發現上面貼著兩張照片，一張正是之前剛才那位天文學家，而羅拉看見另一張時，當場嚇了一跳！正是飛機上遇見的那個男人——大衛！







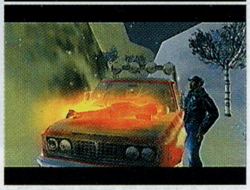
當羅拉感到不知所措的時候，忽然後面傳來了一些腳步聲，羅拉回頭一看，是金芭莉！她正要把地下室的門關上！羅拉走上前的時候，門剛好關上了！不論羅拉怎樣敲，外面也沒有什麼回應，而地下室的溫度正不斷下降，達到零下40度！結果羅拉終於支持不住，一直看著大衛的照片，昏倒過去……

此時再次傳來了萬物之母的聲音，她再次喚醒了羅拉，而羅拉所看到的，是古代文明的人類，雖然繁盛，但是人們總離不開鬥爭……(Disc 2 完)

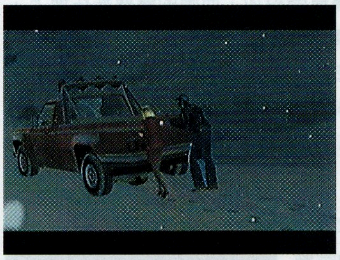
Disc 3

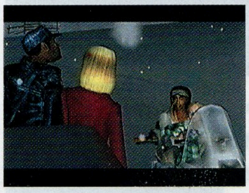
再遇





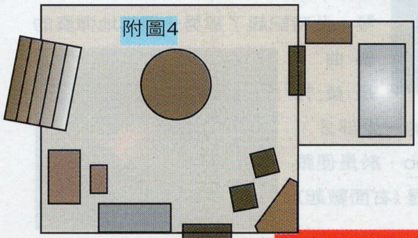
雪地上，柏加一個人正一邊唱著歌，一邊駕著車前進，突然間好像撞倒了什麼似的，嚇得他剎停了車。此時車的周圍泛起了一些光芒，柏加下車看個究竟，發現車頭聚了一團光，而且十分之溫暖。跟著光芒消失了，出現在他眼前的，竟然是之後他所救的其中一個女子——羅拉！不過可能是剛才突然停下來的關係，車子死火了，於是二人唯有推車前進，期間羅拉告訴他一些他離去後發生的事，而柏加看見只有羅拉一人，很自然的問及金芭莉的事。此時二人聽見遠方傳來一些引擎聲，原來是金芭莉與珍妮乘坐電雪橇來到附近，她們是看見這裡出現了光芒面來的。其後她們先行一步，前往遠處的一所大屋查看一下。





到了大屋之後，大人們開始進餐，而珍妮則疲倦而休息了。柏加問及羅拉那團光是什麼回事，不過金芭莉卻一直在打斷他的話柄。跟著柏加表明了來這裡是調查一些事，中途遇上了一團奇怪的光團，不過卻被金芭莉說他是CETI那些愛做夢的傢伙來幹無聊事，雖然柏加解析自己只是個技術員，但也無改金芭莉的看法……之後柏加開始提及他來加拿大調查的事，原來他們的組員認為，除了墨西哥灣那個在海底的巨大隕石坑外，在加拿大也有一個同樣的隕石坑，同樣是6500萬年前由隕石撞擊做成，同樣帶來了恐龍的滅亡。不過金芭莉卻不信他來調查的目的，還問柏加要不藥(Linda也)，吃過藥後她仍不停的揶揄柏加







是傻瓜，令他感到不是味兒……

跟著便可自由活動，但由於太晚了所以不能出外。再與二人交談，期間可以先取散在客廳及客房裡的道具(附圖4)。跟著便上二樓，但是門反鎖了，裡面的男子聽到門鎖聲便很害怕，不斷的說「我在練習，沒有偷懶啊！不要打擾我！」。回到客廳跟金芭莉提起這事後，便進入客房休息。當羅拉替珍妮蓋被時，她睡夢中回應了一句「多謝你，媽媽。」



預言



此時，那魔法師仍在前進，但是中途跌倒了。當他再次起來的時候，看到不遠處的隕石，他終於找到了目的地，他所要尋找的破壞之神的所在地……

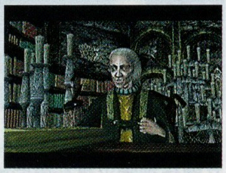
不知什麼原因，羅拉突然驚醒了，看了看珍妮仍在旁，此時外面傳來打破玻璃的聲音，於是便到客廳看個究竟。只見金芭莉扶著桌邊質問柏加，而她的藥瓶跌在地上，膠囊散滿一地。原來柏加阻止金芭莉繼續吃那些藥，並叫她不要再逃避現實。不過金芭莉仍然堅持自己的觀點，結果給柏加打了一記耳光，他留下了一句「我只是想幫你而已。」便走出了大屋……





出到外面，沿路前進會見到一家很大的房子，那裡住了一名不良於行的宗教家。他見到羅拉便說她是自己生命中最後一個客人，並叫她聽他的說話，是關於一名著名的預言家，威廉．奈夫(Willam Knife)的事，而他畢生的工作，就是研究威廉所留下的預言，當中竟然與柏加所提及的大隕石坑、及羅拉的來臨有關。說完之後，他便吹熄了一支蠟燭。其後他說羅拉來到這裡並非巧合，是命運的安排，她是被神所選定的命運之子。此外還提及一些關於羅拉的預言，以及預言自己的生命將於餘下的兩支蠟燭熄滅時結束。

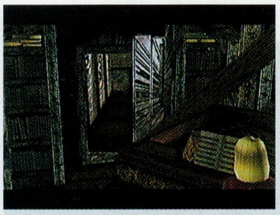




離開了宗教家的房子後，便回去之前那音樂家的房子，羅拉發覺只有珍妮一個，珍妮說起來後便不見了金芭莉的蹤影，她很害怕。不過既然羅拉在，她便安心了。此時再上二樓查看，發現門沒有鎖，於是便進內查看。取得了道具後，便調查那個鋼琴，此時記起了那男子經常地彈奏的樂曲，是莫扎特著名的「土耳其進行曲」中的一少部分，音階是T、Ra、So#、Ra、Do，於是便跟著這個音階按鋼琴的鍵，即是(右面數起)







第二個白鍵、第三個白鍵、第二個黑鍵、再第三個白鍵，最後是第一個白鍵。此時，前方的牆打開了一扇門，進去查去時發現有很多蝴蝶的標本，而盡頭的那個標本架可以拉開，裡面藏著一柄手槍(Sub Machine Gun +)及一條鎖匙。查看鎖匙時發現上面彫刻著「Martha and Tom．Warlen」的字樣，相信與地圖上記載的「Martha的家」有關。

面具



離開了大屋後，便向著地圖所記載的「Martha的家」進發。進入後發現門是上了鎖的，於是便嘗試用在音樂家家中找到的那鎖匙開門。門一打開，便聽到一把聲音問：「湯姆，是湯姆嗎？」，那聲音是來自一名戴著面具的婦人。原來她是那名音樂家的母親，一直以來她都視兒子是自己的夢想，每天都要他練習鋼琴。不過有一天，那孩子開始服用「Linda」，而且亦開始不斷反抗她，說自己已練得一手好鋼琴。她感到兒子完蛋了，開始用盡任何辦法去令孩子重新振作，不過換來的，就是自己的臉容被毀，此後她便戴著面具過活。面對孩子變成如此，她自己不知道怎樣辦。

記得上期說過有第5種回復HP的方法嗎？就是這裡了，Martha的湯可以完全回復HP，不過當遇上了音樂家死亡的事件後便不會再有的了。至於房子裡的道具嘛，往後會有機會取得的。



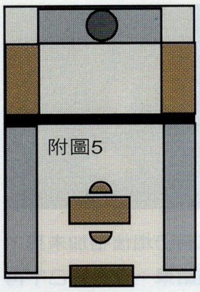
回到音樂家的家，發現金芭莉回來了，這次是珍妮失去了蹤影，正當她十分擔心之際，忽然看見了一只蝴蝶，其後她便出外找珍妮去了。看見蝴蝶，頓然聯想到二樓音樂家的房間，於是便上去一看。雖然聽到音樂，但是門沒有鎖，而且音樂有點古怪，一看之下，原來是唱機跳線。感到有點奇怪，所以便進入標本室查看一下，當羅拉走到盡頭時，忽然一個標本架打開了，跌出了一些東西。她回頭一看，是那個音樂家！而且死狀很可怕。此時柏加回來聽到羅拉的驚叫，於是上來看個究竟，跟著他便陪著羅拉到客廳去。他回來時剛好遇上金芭莉，得知珍妮失了蹤。而金芭莉則駕駛電雪橇去找珍妮，柏加說開始明白到金芭莉的為人了。原來今早他離開大屋後，去了北面的石橋，發現那橋的大閘已鎖上了，一般方法打不開，看來要用炸藥將大閘炸毀才可，相信橋的對岸會找到離開的方法。跟他談話時，發覺他仍是擔心金芭莉的。





離開大屋便前往宗教家那裡，開門時他的鸚鵡突然奪門而出飛走了。一看之下，發覺宗教家倒在血泊之中，然而最後一支蠟燭仍未熄滅……調查遺體時，發現他手上拿著一條鎖







匙，而且可以進入房子後面的地方。利用那匙打開兩旁的櫃，找到了一柄手槍(Hand Gun)及兩個炸彈。當羅拉離開這裡時，最後的蠟燭也熄滅了。(附圖5)

再遇劫機者



本想找Martha告訴她兒子的死訊，不過進入後發現她不在。此時外面傳來了腳步聲，羅拉出外一看，竟然是之前襲擊金芭莉的那個劫機者！不過他身上除了綠色的血外，沒有了什麼怪物的痕跡，然而害怕的羅拉仍把槍口指向對方。



「請…請你等等，我已經沒事了。相信我吧，我不會騙你的。」雖然如此，但羅拉仍害怕得向後退。「相信我吧，的確之前我是怪物，不過已經沒事的了。那些怪物消失了，如你所見的，不過身體卻……」「血雖然是綠色，但我還是人類啊，這樣的話，你會舉槍殺這個仍是人類的我嗎？相信我吧，仍然是人類啊！」「沒事的，相信我吧……」正當他伸出手向羅拉表示友好之時，突然他的身體又起了變化，「這算是怎樣呀？什麼？又來了嗎？」潛藏於他體內的那怪物又再出現了！



Boss 4 Larry



拉利的弱點是那怪花上的眼球，雖然目標較大，但由於他的行動範圍很大，加上除了攻擊外大部分時間是在不斷走動，因此要擊中弱點，除了是利用機槍增加擊中的機會外，很多時是需要鋌而走險，趁他的爪抓住鐵架準備攻擊時開火。而他這一下攻擊傷害很大，所以亦要不時留意HP，最好是利用人手上彈，減少出現空隙受襲。另外他會突然停下，放出一些飛蟲，只要看準逐隻攻擊，或者花一個手榴彈便不難應付。

真相

拉利在臨死的一刻，道出了劫機的原因，全都是那個魔法師所指使的。魔法師為了尋找破壞之神，為了從破壞之神身上獲得強大的力量，所以進行了這次的劫機。他要求羅拉阻止那魔法師，因為那破壞之神在6500萬年前曾經出現過，最後他多謝羅拉讓他獲得解脫，之後便斷氣了。此時本應是調查屍體的，不過筆者建議還是再進入房子裡，收集了道具後再調查。

由於拉利死不眼閉，於是羅拉打算替他合眼，怎料怪物竟然未死！還一爪捉住了羅拉！





此時萬物之母的聲音再次響起，她告訴羅拉天地人已經出現了變化，要盡快去拯救這個情況。而羅拉所看到的，是20世紀初人類所謂科學發展的時代……

炸彈







此時柏加正在客房休息，忽然一陣光芒出現，跟著「砰！」的一聲，羅拉撞穿了天光跌下來，嚇得柏加彈了起來。雖然對柏加來說有點見怪不怪，但是羅拉仍是對剛才的事有點迷罔。出到客廳，羅拉把之前在宗教家那裡找到的計時炸彈交給柏加，的確那正好用來炸開石橋的大門。其後從他的口中得知，原來Martha來了這裡，並且上了二樓的房間，他並不知道上面發生了什麼事，於是便再上二樓看看，發覺門鎖上了，但是裡面什麼聲音都沒有。回到客廳，柏加開始擔心起金芭莉來。





餘下來未到過的就是北面的石橋，雖然路途遙遠，但是中途會找到不少道具，加上這一程是提升Level及打獵的最好機會。還有就是不去的話不會遇上事件的，所以還是硬著頭皮出發吧！到了大橋前的閘門，看見電雪橇停著這裡，跟著金芭莉也來了，不過還是找不到珍妮的蹤影，二人唯有先回去一趟。她們回去時，柏加正在研究著那兩個計時炸彈。最初金芭莉不見珍妮的蹤影仍是很擔心，不過看見桌上的炸彈便突然興奮起來，還催促柏加定好時間拿去使用。雖然柏加說還未測試過，但在金芭莉的再三催促下，他只好照說話做，定了15分鐘後爆炸。跟著她便獨自拿著炸彈去炸橋了。

其後柏加再次問起羅拉，金芭莉是個怎樣的人。原來他早已經發覺自己喜歡上她了，不過因為救她那一件事，令二人之間總是存在著隔膜的。

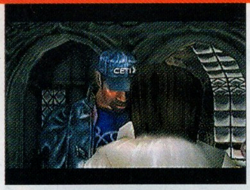




突然他想起了炸彈的時間定錯了，不是15分鐘，而是15時，即是餘下只有5分鐘的時間！金芭莉正身陷險境而不自覺！羅拉見狀立即跑了出去，用電雪橇趕往石橋！這裡所用的電雪橇不是Disc 2時的那一台，速度及反應都較快，所以操作上有少許困難。但是放心，這5分鐘是實際的5分鐘時間，加上沿途不會遇上怪物，只要沒有迷路及「炒車」(別少看！這一台高速時是「炒」得的！)，基本上2～3分鐘內便可趕到。



及時趕到的羅拉，不由分說的把炸彈從金芭莉手上搶過來，拋到半空去。金芭莉還未弄清楚是什麼事時，炸彈就在半空中爆炸了。回到大屋之後，金芭莉非常之憤怒，雖然柏加一再道歉，但是那啖氣還是嚥不下，



她氣沖沖的走進客房去，餘下羅拉及柏加。柏加面對著羅拉也只能夠道歉，及後他拿出了一條項鍊，是他的護身符，希望能經由羅拉轉交給金芭莉。

雖然金芭莉在床上，但是輾轉反側，不能入睡。見羅拉進來，她找到了傾訴的對象，開始說起自己的過去，母親的自殺，因險受侵犯而槍殺了一名男子，一切一切令她患上了男性恐懼症。她是為了遏止那個惡夢而服食Linda的，但是仍不減對男性的恐懼，直到遇上了柏加。他是第一個為保護自己而出現的男性，因為這樣她感到自己開始逐漸信任，甚至喜歡了他。





生離



羅拉醒來時，看見金芭莉在床頭寫作，原來她在寫一首關於柏加的詩，希望能夠送給他。羅拉在夢中想起了大衛，他受了傷，十分痛苦的樣子，雖然一直說沒事，但是始終抵不了那些痛楚……早上，金芭莉正看著寫給柏加的詩，而醒了的羅拉亦來了客廳。此時柏加也從外面回來，雖然金芭莉向他道歉，但是他的態度與昨日判若兩人，跟著他打開了彈簧刀，並叫她們看清楚。他用小刀割開手掌，流著綠色的血……他明白自己將要變成怪物，所以在還有理智的時候，作出了一個決定，要讓活下來的人打開一條出路。雖然金芭莉想留住他，但是他心意而決，金芭莉只好以淚送這個同伴出門……因為柏加的關係，金芭莉沒有服用Linda，結果她遇上了一個完全不同的夢。此時她想起還有一個計時炸彈，難道……！



當二人發覺柏加要炸大門時已太遲了，爆炸聲已從北方傳來，到了外面，她們看見爆炸後冒起的黑煙……來到石橋的時候，只見大門已被炸毀，連柏加的屍體也見不到。金芭莉不信他已捨生成仁，一直在叫柏加的名字，希望他有回應，直到看起破了的鴨舌帽，她更是悲痛欲絕。當金芭莉平靜下來之後，羅拉把那個護身符交給她，接過了好友遺物之後，她想獨個兒冷靜一下離開了。由於仍沒有珍妮的下落，羅拉唯有先回去大屋。回到大屋後，珍妮原來回來了，不過她很害怕。此時二樓傳來了關門的聲音，跟著Martha走出來，說兒子是她們所害死的，要她們獲得應有的懲罰。





Boss 5 Martha



Martha的弱點在面部。而她的攻擊雖然只有那兩隻「鳳爪」(笑)，但是攻擊力比起拉利的爪更強，速度更快。唯一有效的辦法就是把兩隻爪射斷(先斷她的左邊會較有利)，然後在生出新爪前的空檔攻擊其面部。不過要留意的是，當沒有了爪後她的速度會加快，增加了瞄準的難度。

死別



Martha留下了一句「母親夢見與朋友們替你打氣啊，請你寬恕……」便斷氣了。珍妮很害怕的摟住羅拉，原來她知道金芭莉有男性恐懼症的事，此時金芭莉剛回來嚇跑了她。金芭莉仍相信柏加未死，決定去找他。雖然不知道結果，但是她已不再恐懼，並相信大家將來能夠再會。石橋的大門已炸毀了，於是羅拉決定與珍妮一起過橋。與此同時，魔法師已來到了隕石那裡，開始呼喚破壞之神……二人乘坐電雪橇來到石橋，當大家以為柏加已死的時候，他突然出現在二人眼前！他口中喚著羅拉，但是身體已不受控制，搖搖晃晃的走近羅拉二人，此時金芭莉突然出現，摟住了柏加，然而代價是被他的觸手穿過了身體！雖然如此，但是她仍說著「愛著你。」最後一槍射向柏加的身體，在倒下之前，他總算意識到眼前是他所愛的金芭莉……





看著兩個朋友這樣死去，羅拉及珍妮都十分的痛心，此時珍妮看見金芭莉留下的詩，開始朗讀起來……

最初已存在了光
星與星之間有著物事，那是被稱作闇
被闇所接近，生存的人們會
餘下了悲傷
把太陽來的信丟去火裡燒
被闇所接近，生存的人們會
以自己的血沾濕畫筆
編織著令人討厭的説話
説話不能夠傳達心
説話只是為了保護自己的道具
然後，過錯的塞開結構築起來
第一天，集合了燃燒天的火
第二天，集合了燃燒水的火
第三天，集合了燃燒土的火
第四天，集合了燃燒星的火
第五天什麼都沒有
第六天也是什麼都沒有
第七日，你來訪了
你把被禁止的欄柵之門打開
闇開始溢出
解放了的力量
不會動搖的力量
你操控著船，渡過巨大的川
銀的鎖把心聯繫，渡過巨大的川
從開始已不知道川的流向，渡過巨大的川

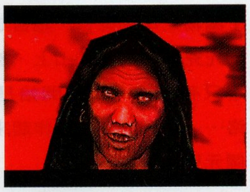
離開了時間的拘束，
就如不知不覺地把一切覆蓋的孤獨般
融合了光，成了在山丘上矗立的木
木很快化成森
喚來了雀鳥
鳥兒像在描畫著某人心裡所想的一般飛翔
那裡有被遺忘了的物事
從空溢出落下，溢出，沙沙作響
充滿著光芒的物事
綠色的木中住著了水晶
張開了雙手把一切由空中降下的物事
阻擋下來
你在叫嚷
在叫著，飛吧
在嚷著，飛吧
一切終結，一切開始之時
神來訪了
那裡的喜悦滿得溢出來
神知道那裡你沒有踏足的
替代了神，你所守護的物事
那是在我當中沉睡的極光
替代了神，你所守護的物事
我把那物事，給予了愛這個名字
然後知道了
最初已存在了光

是萬物之母的聲音，告訴羅拉她是唯一對抗破壞之神的存在，隨後見到的是戰爭的影像，20世紀內人類多次戰爭的影像……此時一把聲音喚醒了她，是珍妮。二人暫時放下了悲傷，向著橋的彼岸前進……是大衛，他知道自己的身體已到極限，雖然如此，但他仍希望羅拉能夠達成他的願望，讓他的人生能夠有個美好的終結……(Disc 3 完)



Disc 4

故地



在雪山上的那片隕石中，魔法師已經利用一些方法進了入內，還開始了呼喚第二破壞神「沙多奴」的儀式……

現在，羅拉的身邊只餘下珍妮一個，為了繼續尋找離開的方法，她們唯有前往一個羅拉既熟悉又陌生的地方，她們乘電雪橇不斷前進，直到來到了一所巨大的建築物前，門牌上正寫著「露絲柏頓研究所（Lucy Parton Laboratory）」。羅拉拿出那個鏡盒，想起了大衛在飛機上所說的話，的確，羅拉的母親正是叫露絲……此時珍妮看著門牌，發覺上面寫著的人名與羅拉的同姓的。



當羅拉想查看門牌時，突然響聲了一把聲音，原來是保安系統的聲音，說著這研究設施已經關閉，只有有關人士才可進入。正以為不得其門而入之際，保安系統要求二人表示身份，羅拉終於開口說了全遊戲中第一句對白：「我是羅拉，羅拉．柏頓。」而保安系統辨認後亦打開了大門。進入後相信是一個接待處的地方，那裡放置了一台機器，上面好像有一個按鈕的，當羅拉伸手想按鈕之際，機器突然活動起來。「DNA檢查已經完成。羅拉柏頓大人，請你進來，羅拉柏頓大人已經27年沒有來了。而身邊那位客人，由於不是社員的關係，請留在這裡。」珍妮也很聽話的留下來，而羅拉則進入後面的大廳。



那大廳非常巨大，中央設置了整個研究所的地圖，相信是服務中心的設施。當羅拉走近的時候，掛在上面的三個螢幕開動了，出現了一名接待小姐，並請羅拉按台座的按鈕獲得有關資料。台座上有四個按鈕，分別寫著「關於此研究所（About this Lab）」、「關於LPL社（About L.P.L. Corp.）」、「關於露絲柏頓博士（About Ph.D. Lucy Parton）」及「關於複製技術（About Clone Technology）」。



About this Lab

這個設施是LPL社，露絲柏頓研究所所建立，包括了技術研究設施的總部。於1971年由Ultarmarine City遷來。這個設施包括了作為詢問處的welcome center、研究設施的main Lab、作為辦公室的Paryon Tower，以及收藏了CD與各種資料的library共四個部分。然而，由於現在所有設施關閉的關係，除了welcome center以外所有設施都已經停止運作。

About L.P.L. Corp.

LPL社，露絲柏頓研究所，是於1963年，由柏頓家族所設立。成立的目的是讓身兼LPL社代表的露絲．柏頓博士，進行關於分子生物學，以及遺傳工程、複製技術的研究。而複製技術的研究，是1974年由露絲．柏頓博士留下的資料為基礎，以遺傳工程等技術進行研究至1981年。此後，LPL社於1981年開始，將研究的成果放於品種改良的範疇上，而不少設施，包括這個welcome center裡的植物，都是這些研究所帶來的成果。



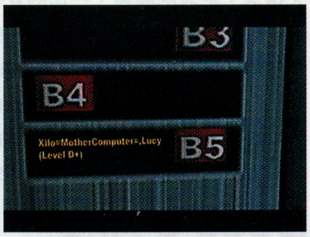
About Ph.D. Lucy Parton

作為LPL社代表兼露絲柏頓研究所所長的露絲．柏頓博士，是在1932年於伊利諾斯州出生。由大學開始一直從事關於遺傳學的研究。而這個研究所，是在她25歲，即是1957年時，在其父親萊爾．柏頓協助之下所創立。博士由於在1963年開始進行，關於以遺傳工程學進行複製猛瑪象令其復活的研究而聞名。此後便一直奔波於此地及伊利諾斯州，1973年因為研究中途發生事故而喪生。

About Clone Technology

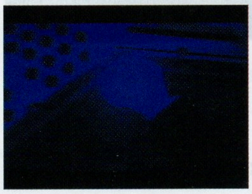
關於這個項目的所有資料已被刪除。

母親

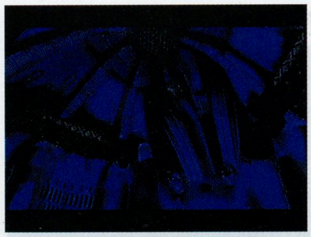


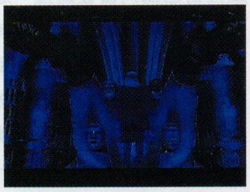
當聽完了所有資料之後，保安系統再次發出信息，通知羅拉可以進入稱為Level D+的區域，通往main Lab的升降機已開始運作。究竟Level D+是什麼區域，為什麼要羅拉前往？羅拉感到有點疑惑，不過也決定前往。

踏入升降機後，羅拉看著控制板，找到了Level D+的層數，而那裡亦寫著「Xilo=MotherComputer=,Lucy」，雖然不明白是什麼意思，但羅拉也按下了按鈕，相信到了那裡便會知道是什麼一回事。到了B5，眼前一片漆黑，只是在藍色的燈光下，隱約看到前方有一台機器，羅拉走前看個究竟時，發現鏡盒反射著光線發亮。此時一把聲音響起了，「你終於來了，羅拉，我最愛的女兒。我是露絲，你的母親啊，一直在等著你。」「看，我在這裡啊。」同時四周有點燈火，不過羅拉看見的不是一個人，而是一台機器！



「你終於來了，羅拉，我最愛的女兒。的確，一切都是由研究複製技術開始，在距今38年的1963年，我展開了關於讓猛瑪象重生的研究。不過，只有把猛瑪象複製才能實現。」「我和研究人員為了進一步進行研究，於是在1971年冬天來到這裡，找到了被冰封的猛瑪象，並成功地從完整的組織中抽取了基因。」「然而，很可惜地，基因都已經破壞得零零碎碎。雖然不能把猛瑪象進行複製，但是也發現了將細胞進行複製的方法。因此大家都認為，把複製猛瑪象的方法運用於人類會如何。」「他們，嗯，他們相信這樣，要求我成為實驗的對象，隨後亦決定了，於是便由他們進行非精子受精，而我則以自己的細胞作受精，進行複製人類的研究。」「受精成功了，不過可惜的是，其他都不能植入體內繼續成長，這也是好事，最低限度不會見到那些猛瑪象，或者其他的獸成為自己的孩子。」羅拉感到不對勁，開始後退起來。





「12月31日，我們在一大堆想好了的名字中，找個合適的給這孩子。看見這個孩子日漸成長，就如陽光下盛開的花朵，我決定了這個孩子的名字。羅拉。是啊，就是你啊，羅拉。」羅拉聽後，實在萬分不願

接受這個事實，自己竟然是母親的複製品，連手上的鏡盒也跌到地上。





「所以你長大後會是一個美女，因為你裡面是一樣的，是由我所留下的，你要明白這都是我毫無保留的，全部交給了你。之後，我開始明白為何會把這個孩子帶到這個地球來。」「那一刻開始，我感到自己有些不對勁，並夢見以後見不到你，之後，想不到我的生命會到此為止。」

「不過研究所的人員不想實驗完結，於是想把這個令古代生物復活的人復活，把我的腦袋，一切的意想放入這個Xilo之內。此外把想把身體複製，然而全都失敗了，不過這都是他們的罪，還要留在這裡折磨我。你看！」跟著全室燈火通明，情景嚇了羅拉一跳！身邊全是載著實驗失敗，身體殘缺或樣貌古怪的屍體的玻璃管！「羅拉，請殺死我吧！請殺死媽媽吧！不想再發生這些可怕的事，不想我的生命繼續被折磨，快，請殺死我！」羅拉聽後，心中雖然不願，但也決定為母親作一點事……

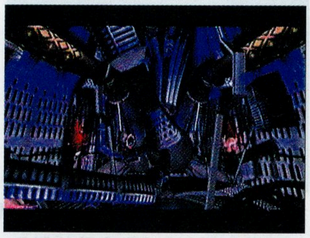
Boss 6 Xilo



筆者最初懷疑應不應以首領級敵人去對待Xilo，因為基本上是羅拉「拆機」而已，Xilo又不會攻擊，不過想想後見她是有體力顯示便算了。攻略法？把所有能射毀的東西都射毀不就成嗎？還有的當然是只用無限子彈的輕機槍對付了，別傻得用散彈槍或者手榴彈等花子彈的武器去拆機！

全滅

把Xilo破壞之後，母親亦總算獲得了解脫。「多謝你，羅拉，對不……」不過最後一句話也未説完，整個系統便塌下來了，亦因為這樣升降機無法操作，羅拉失去了離開的機會……另一方面，那魔法師以自己為祭品，喚醒了第二破壞神「沙多奴」……得知破壞神醒覺的萬物之母，再次呼召羅拉，告訴她時日無多，否則一切將會陷入不能回頭的局面。此時羅拉所看到的，是人類最可怕的武器……



每次陷入險境，萬物之母都會助羅拉一把，這一次也不例外。羅拉醒來時發現自己身處一間小屋之中，她看看周圍，見到珍妮在旁睡著了，總算安心了一點。喚醒了珍妮後，她問羅拉自己為何會在這裡，想回到爺爺的身邊。此外她感到附近有著一些不安的氣息，還遇上了一個很奇怪的夢，夢中所見的就如羅拉遇上萬物之母時所見的一樣，她學會了時間是最重要的東西，因為它的一去不返。



突然，地面震動得很厲害，當羅拉開門查看發生什麼事時，一片紅光從山頂的隕石照遍了山頭，紅光強得羅拉也不能直望過去。此時聽到珍妮的叫聲，羅拉回頭一看時，珍妮説感到很不舒服，身子不停的搖晃。跟著可怕的事情發生了，她的身體發出了強光，然後慢慢的下沉，珍妮沉進了地板當中消失了！餘下的只有裙子的別針……連最後的同伴也失去了，羅拉悲痛得昏倒了。此時響起了萬物之母的聲音，她告訴羅拉一切的元兇就在前方的山上，然而上山的路只有一條，這裡開始是一條不歸路……悲傷的羅拉振作起來，要跟這個元兇對抗。



不歸路

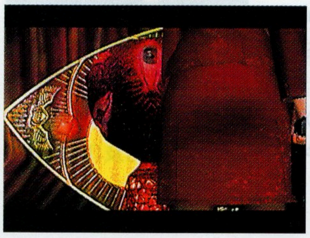
這裡開始只有一條路直上山頂，破壞神藏身之所，而途中遇上的怪物亦是最強力的，一個不小心一次戰鬥可達到50%以上的損傷，所以在Disc 3完結前Level不足的話（筆者建議Level 18～19）會陷入苦戰。另外由於敵人強橫的關係，難免會多用散彈槍及手榴彈，回復道具的消耗也快了。不過筆者在這裡教大家一個小秘技，可以解決這個問題，就是到外面拾了一次道具後便進入小屋，再出外時道具會再出現，可以再拾一次，重複幾次後便有一定數目的子彈及噴霧，Level也提升了，便可上山去，注意的是這秘技在這一段才有效。中途會發現一個有不少花朵生長的地方，那裡有不少寶物，但是地方很大，有一個方法可以確認道具的位置的，就是利用來福槍了。別以為這裡沒動物打獵就沒用，它的瞄準器可充當望遠鏡使用的啊。

最後的説話



萬物之母讓羅拉感受到地球活起來的感覺，蹤使銀白的世界化成了色彩繽紛的花園，然而出現在眼前的只有飢荒、殺戮……身處一片白銀世界，眼前只有不斷下雪，身體被白雪包圍的大衛。四野無人的時候，發現自己如一朵花朵，對於自己變成怎樣，他已覺得沒有關係，只要讓羅拉能夠活下來，他覺得已經足夠了。

破壞神之力

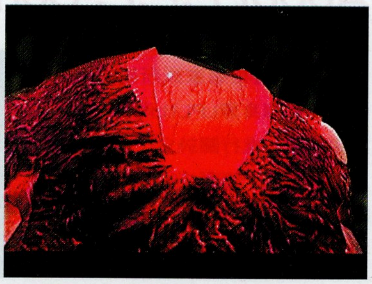


「想妨礙我嗎？這些愚昧的東西。竟敢對抗能夠把一切破壞到蕩然無存的存在啊。人類，別欺騙自己了！這是萬物的意思啊，將這些愚昧無知不知悔改的人類，把一次又一次改過的機會放棄了，還把這個地球的一切都破壞了，我就是遵循那些滅絕的東西，把你們也放上一路不能回去的路……」

跟著會有一次記錄的機會，在這裡先把武器換為散彈槍。

「哼！你這討厭的傢伙，就讓你消失吧！」

跟破壞神的一戰共分成5部分，基本上他本身是不太會動的，動都是那些眼睛而已，中央那隻大眼的眼瞳便是弱點所在。其實最初是傷不少他多少的，不過仍要不斷的射，否則很易會受到他的攻擊，受到一定的傷後便會停下來。



「感到害怕嗎？感到遲鈍嗎？你雖然完美，但面對著我的你，面對著這種力量的你，你根本算不上是什麼物事。好了，就讓你看看我那些未知的力量吧。」破壞神的身體在一輪叫囂中脹大了。「一會兒之

後，你的眼睛將會進入一個可怕的世界當中……」戰鬥進入第二部分，視力會慢慢消失，所以要趁仍看見時盡量攻擊。



「跟著就是耳朵，將受到詛咒的洗禮……」跟著響起一陣刺耳的聲音，令羅拉失去了聽覺。進入了第三部分的戰鬥，聽覺迅間消失，要把握那短短的時間攻擊！當一片死寂的時候，只有憑自己的感覺瞄準弱點攻擊了。

失去了視覺、聽覺，羅拉開始感到沮喪，發覺人類的無力，但破壞神確是要徹底的消滅她。「怎樣？害怕嗎？感到遲鈍嗎？啊，什麼也看不見，什麼也聽不到。跟著要讓你消失，明白嗎？那就是死。應該知道吧！你將要死啊！這世界永遠沒有人能妨礙我！」進入第四部分，HP只有1，不能攻擊，所以只好立即回復HP，然後等待一分鐘左右。突然聽到一些風雪的聲音，是大衛！「羅拉，明白了吧。不要氣餒，你沒事啊。沒事，你還在。哈，是了，準備了一件禮物送給你，好讓你看到的時候，能夠記起我。我把它放在你最重要的東西裡。」那時打開道具欄，會發現鏡盒出現在當中，而裡面會有一件道具，使用它吧。





當羅拉記起大衛的時候，奇怪的事發生了，聽覺竟然恢復過來！連破壞神也大惑不解，跟著他好像快要被陽光吞噬的影子般，表現出十分痛苦的樣子。「羅拉，是時候了……」最後一段的戰鬥，破壞神痛苦地不斷鼓動，此時正是他最脆弱的時候，毫不留情的向其弱點攻擊吧！

新世紀

破壞神被擊倒了。「大衛！大衛！」羅拉雖然在叫，但是回應的並非大衛，而是萬物之母。「羅拉，羅拉，聽到我的聲音嗎？惡已經被消滅了。再不感覺到了。羅拉，你竟然在失去了身體的感覺，什麼都看不見，什麼都聽不到的時候，仍然堅持下去。而且，還藉著那一股力量，超越了前面未知的力量。是你救回的，這個地球。感受一下地球吧，感受一下身體裡那種歡樂吧，還有，相信自己的力量啊！自己所掌握著的！是你創造奇蹟的那股力量。」「羅拉，命運要在時間中流浪的小孩，起來吧，你還未知道吧，這個無限地廣闊的宇宙中，不會改變的，在永遠不停的時間洪流中不變的東西。你還是什麼都不知道。幼小得只懂得在哭。你不是完結了旅程的，還有更多更多的旅程要展開。現在就去見他吧，還記得嗎？他的名字，那個令你超越一切的他的名字，是他令的你的靈魂超越一切的。」「現在就去見到他的地方吧，運用那股力量前去吧！來吧，羅拉，請說出他的名字吧。為了一切流浪的靈魂，也為了你自己，說出他的名字吧！來吧！來吧！羅拉！」

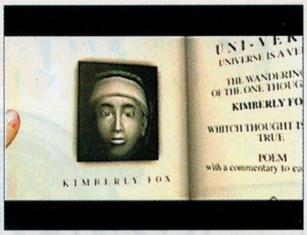
「大衛……」

時間回到2000年前最後一天。

一團光團出現，羅拉出現在一所書店裡。



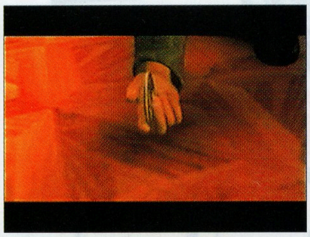
她起來時剛好看見一本書，《Universe》，作者是金芭莉．霍斯。



羅拉揭開了第一頁，看見作者的照片，正是金芭莉，她嚇了一跳。

此時鏡盒跌了在地上，向大門的方向滾動，一名男子把它拾起，問：「請問，是你遺下的嗎？」

羅拉看見是大衛，有點不知所措。



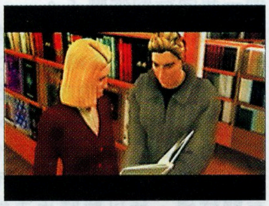
「相信是個美麗的母親所送的，要好好地保管啊，羅拉小姐。」

「哈，對不起，只是看見上面寫著的名字而已，但是不知為何，總覺得不是第一次遇上你似的。」跟著他拿起羅拉的手，把鏡盒交回了物主。「再見。」

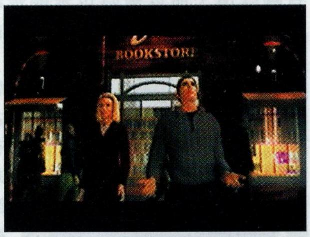


大衛正想離開時，看見了羅拉手上的書。「呀，這是，這本詩集！」「金芭莉．霍斯，你也是她的讀者吧？我曾經看過這書，發覺當中的詩是實實在在的呢。」

「這本書中我最喜歡的詩，這個，名為光的一首詩。這首詩，她是寫一位朋友，是個女子。那個女子呢，呀，明白了，為何會對你有一見如故之感呢？這首詩所寫的那個女子，她就是描寫著你啊，哈哈，真是不可思議啊！看看這裡，真的很精彩的啊。她所寫的每一段，都是充滿了愛與及希望。」

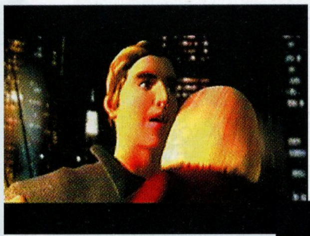


「啊，看看！」大衛把視線轉到外面，說道。羅拉也望了出去，外面正開始下雪。大衛急不及待的走了出去，羅拉亦跟著到外面。



二人走到街上，看著雪花慢慢飄下來。「很漂亮啊……」大衛說。

羅拉提起了手，看見雪花飄到手裡。「再見了。」大衛向她告別，但是羅拉不想錯過這一刻，她猶豫了一會，跟著說出了最想說的話……「大衛！」



他回頭，走向羅拉，「大衛！」她已忍不住了，走上前擁抱這個既熟悉又陌生的男子，「大衛……」，這一次是他嚇了一跳……而人類，亦興高采烈地渡過了1999年的最後一天……



回首過去人類的所作所為，究竟踏入了新世紀，新千年紀，人類的命運又會如何？

神機世界EVOLUTION 2~遙遠之約定~

瑪古再次踏進冒險旅程

神機世界エヴォリューション2
EVOLUTION 2
遠い約束

DC	製造商：STING
	售價：6800日圓 發售日：發售中
	容量：GD-ROM
	1P/RPG/VMS、震動PACK、VGA BOX對應

前往苗西威魯



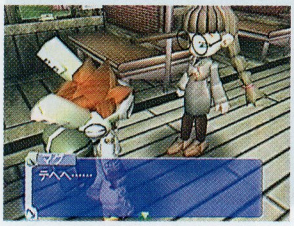
……有如天使的莉妮亞，在一個晴朗的天空中展開着翅膀向瑪古微笑；可是於黑暗的另一方，一位擁有紅色眼睛的少年卻就在此時呼喚着莉妮亞……



「轟隆、轟隆……」一架剛開出的火車正加速向前駛往目的地苗西威魯（ミューゼヴィル）。在火車的最後一卡上，莉妮亞和古利就十分擔心地看着在追趕火車的人。原來，那人就是瑪古，他因為忘了帶一樣重要的東西而錯過了開車時間，不過以他的敏捷身手，不消一會已趕到火車上；於是，他們就一起進入車卡內找尋與他們一起同行的妮娜了。



這次瑪古他們到苗西威魯的目的，就是要以班拿姆鎮（パンナムタウン）中第一的冒險家的身份，到那裏的先史文明調查機關「Society」，協助白頭首席進行委託工作。至於當中的內容，由於妮娜也不太清楚有關詳情，所以暫時也未能告訴瑪古他要幹什麼工作。



突然間，在列車內發出一些類似警報的聲響，妮娜就十分緊張的告訴瑪古這是「緊急警笛」的訊號，原來最近有很多強盜在列車行駛其間入內打劫，為了杜絕他們入侵，便設計了這訊號通知乘客有所警惕。當然，現在這訊號響起，即表示有入侵者進入車箱內，那瑪古他們就走向前一卡列車查看了。

瑪古進入另一卡車箱內，看到一位個子矮小、身上裝備着紅色CyFrame的人，原來入侵者就是查爾！感到驚奇的瑪古便問查爾為什麼會在車箱內，原來她是為了要與瑪古一同到苗西威魯才與他會合的。話雖這樣說，可是邀請到苗西威魯的人只有瑪古，不過其實查爾要跟來的目的只是想藉這次的冒險旅程中，取得班拿姆鎮第一冒險家的美譽。

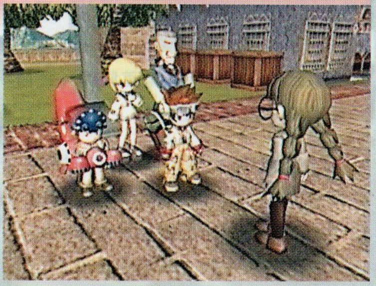


既然已知道查爾是入侵者，瑪古便打算返回妮娜處告訴她不用擔心。可是當他們走到門口時，列車的某處發出一聲爆炸的巨響，火車避迫暫時停下來。在瑪古所在的卡車箱內，突然走來三位樣似盜賊的奇怪男子，其中一位自稱在此區內是著名盜賊的卡魯卡羅，他叫瑪古快拿出貴重物品出來。不過充滿正義感的瑪古當然不會就此示弱，他不給貴重物品之餘更與卡魯卡羅戰鬥起來。

幸好，卡魯卡羅不是一個難應付的對手，瑪古他們不消一會便將盜賊們擊倒；卡魯卡羅亦由於敵不過瑪古，便與手下逃脫了。瑪古他們返回妮娜處查問有關卡魯卡羅的事，原來卡魯卡羅是一位被稱為「赤色狼」的盜賊，他在剛才混亂期間奪去了妮娜放於行李內一件不知是何時製造的物品，那可是準備帶給Society博物館鑑定重要鑑定品來的。不過無論如何，既然鑑定品已被偷走，瑪古他們沒事已是不幸中之大幸，妮娜就只好在到埗後將此事向白頭首席報告。



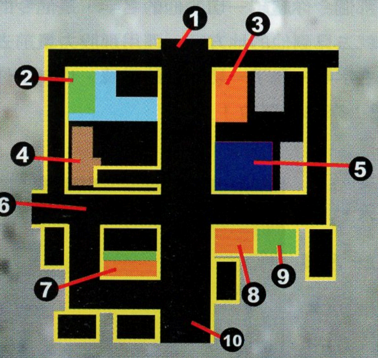
抵埗



來到苗西威魯後，妮娜就因為要首先回Society向白頭首席報告瑪古等人安全到達和鑑定品被盜一事，便與瑪古道別；而瑪古他們原本也要與白頭首席會面並傾談有關委託的事，但由於天色已開始昏暗，他們現在還是先找間酒店好好休息，待明天再去找白頭首席。於是，古利就先到酒店辦好手續，而瑪古等人就可市內四處逛逛。不過，由於市內所有店舖也準備關門，店主也叫瑪古改天再來，至於讓他們作冒險練習用的「迪絲比亞之塔（ディスペアの塔）」亦休館，就這樣他們便決定返酒店休息了（到櫃檯人員處並選擇「もう 休もうかな」）。



晚上的時候，瑪古他們就在酒店裏談天，古利覺得今天所發生的事實在很嚴重，可是當他看到瑪古的英姿實在令他感到十分欣慰。不過查爾就因此而妒忌瑪古，就藉機罵他沒用，不過瑪古反對查爾說她只顧說人不是，當卡魯卡羅出現的時候她卻十分害怕的動也不動；查爾知道自己的確是這樣，而她亦沒有反駁瑪古的能力，於是就氣憤地回睡房休息，瑪古他們也感到疲累，亦各自返回睡房了。



苗西威魯市地圖

1.SOCIETY
2.抽簽屋
3.生果屋
4.酒店
5.酒吧
6.迪絲比亞之塔
7.改造CyFrame屋
8.冒險屋
9.道具屋
10.通往其他地方之路

委託一：布禮士遺跡

經過一晚的休息後，他們也精神奕奕地聚在酒店大堂，古利告訴瑪古妮娜曾在今早來到酒店並留言叫他前往Society博物館，想必是有關委託問題的瑪古就和莉妮亞一起到那裏去了。他們來到博物館二樓白頭首席的工作室中，妮娜向白頭首席介紹過瑪古後，就詳細說明委託內容。他說因為Society正進行一項重大計劃，若要完成計劃則需要古代遺物的協助，而委託內容就是要瑪古找出這些古代遺物，不過當然在完成委託後就會奉上酬勞。瑪古聽到後知道可以冒險，便毫不考慮應承白頭首席，於是他就吩咐瑪古先到布禮士遺跡(ブレイズ遺跡)中進行找尋遺物工作，並給瑪古1000φ作好準備和叫他可到一樓位於櫃檯的莉莎查詢遺跡詳情。瑪古在出發之前先要準備好道具和同伴，道具方面可到生果屋、道具屋和冒險屋準備，而同伴則可找古利或查爾一起同行。



生果屋

名稱	效果	售價
小さな木の実	回復HP60(一人)	30
雪の果実	回復HP80(一人)	40
キイチゴ	回復HP120(一人)	60

冒險屋

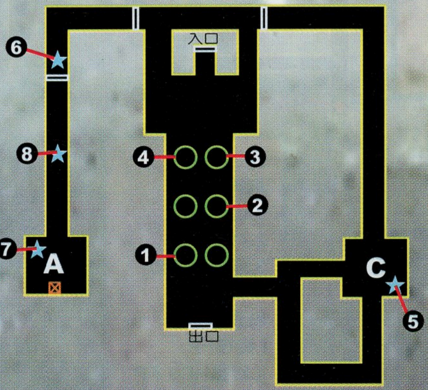
裝備名稱	裝備種類	使用角色	售價
安全ヘルメット	頭部裝備	瑪古、查爾、芘芭	60
サークレット	頭部裝備	莉妮亞、查爾	72
シルクのリボン	頭部裝備	莉妮亞、查爾、古利	60
むぎわら帽子	頭部裝備	莉妮亞、芘芭、古利	310
バトルポンチョ	身體裝備	瑪古、莉妮亞、查爾	180
ゴムシューズ	腳部裝備	瑪古	180
サイブーツ	腳部裝備	瑪古、查爾、芘芭	300
探検靴	腳部裝備	瑪古、莉妮亞、查爾、古利	190
幸運のペンダント	裝飾物	瑪古、莉妮亞、查爾、芘芭、古利	200
壊れかけのライト	裝飾物	瑪古、莉妮亞、查爾、芘芭、古利	400

道具屋

道具名稱	效果	售價
ナオリン	回復HP200(一人)	50
キヨメール	解除封印(一人)	20
メザメール	解除睡眠(一人)	20
ココロール	解除混亂(一人)	20
ヒトミール	解除暗闇(一人)	20
レードバイパー	可令不能戰鬥的同伴復活，並會增加25%HP	350
ほのお予防パック	同伴一列可減少敵方作炎屬性攻擊效果	120
こおり予防パック	同伴一列可減少敵方作冰屬性攻擊效果	120
いかづち予防パック	同伴一列可減少敵方作雷屬性攻擊效果	120
かぜ予防パック	同伴一列可減少敵方作風屬性攻擊效果	120
殺蟲劑	攻擊一隻蟲類敵人之道具	100
全員前進ホイッスル	令所有同伴在戰鬥時走至最前列	180
全員転進ホイッスル	令所有同伴在戰鬥時退後至最後列	180
全員集合ホイッスル	令所有同伴在戰鬥時集合於同一列	180
脱出香炉	離開迷宮	300

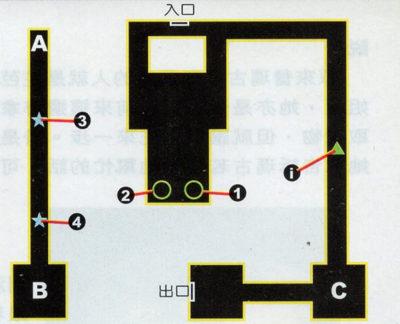
布禮士遺跡

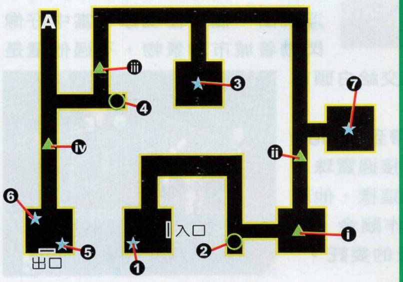
(★道具箱、○柱、◆木箱、▲特別地方、━上鎖門、⊠開鎖地方)



1F
取得道具
1.大きな手袋(鑑)
2.レッドバイパー
3.くもったレンズ(鑑)
4.ミンナオリン
5.ナオリン
6.エナミーサーチ
7.100φ
8.古い人形(特)

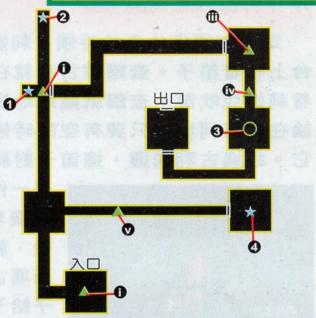
2F
取得道具
1.モカーナ·アンプル
2.壊れた望遠鏡(鑑)
3.ブレイズ遺跡マップ(特)
4.バトルポンチョ
特別地方
i.警報

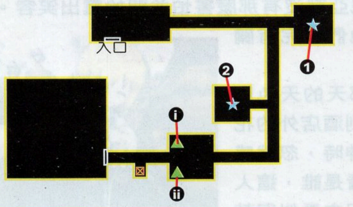




3F
取得道具
1.ボム
2.マザーボードα(鑑)
3.ブーメランパーツLv.1(特)
4.ほのお玉
5.マヒ
6.ナオリン
7.クイックアタック
特別地方
i.HP回復
ii.FP回復
iii.HP回復
iv.麻痺

4F
取得道具
1.脫出香炉
2.殺虫剤
3.太いケーブル(鑑)
4.レッドバイパー
特別地方
i.黑暗
ii.黑暗
iii.睡眠
iv.警報
v.麻痺

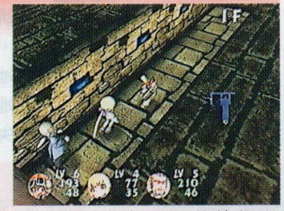




5F
取得道具
1.改造キット
2.先史のコイン
特別地方
i.Save Point
ii.離開迷宮

重遇芘芭

來到遺跡最高一層，瑪古走到神壇放置遺物地方前，一隻雷鳥(ストームバード)就上前阻止他們，為了取得遺物，瑪古不得不與牠作戰。牠是一隻Lv.13的敵人，懂得利用身上的大翅膀作出暴風攻擊，又會利用口放出強風令全體同伴受到嚴重傷害，因此他們最好使用必殺技盡快把牠解決。





幾經辛苦，終於也將雷鳥擊倒，瑪古十分快樂地歡呼；可是，當他看到莉妮亞面色有變的時候再轉頭看看，發現倒在地上的雷鳥原來還未死去！牠慢慢地蘇醒起來並準備繼續攻擊瑪古。就在此際，有一把熟悉的聲音傳來叫瑪古小心，於是那人就利用手上的CyFrame將雷鳥打死了。

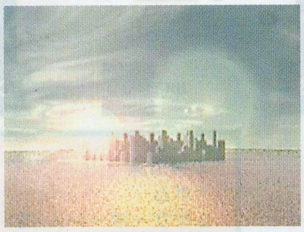


「不能粗心大意啊！瑪古」這人向瑪古

說。

原來替瑪古打死雷鳥的人就是芘芭姐姐，她亦是受到委託前來這遺跡拿取遺物，但就讓瑪古先來一步。於是她就告訴瑪古若需要她幫忙的話，可





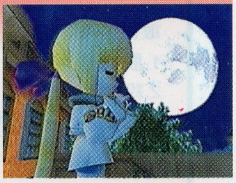
到酒場內找她，說罷就離開了。跟着，瑪古就到神壇取得一顆綠色的寶珠「菈比斯之珠(ラピスの珠)」……就在這時，於他腦海中浮現出一個奇怪境象，當中好像閃動着城市的景物，不過他還是不理會它，並盡快將這寶珠交給白頭首席。

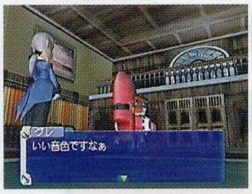
瑪古離開遺跡並將寶珠帶到Society後，白頭首席就十分興奮地接過寶珠，並開始認定瑪古的能力，就這樣，他就叫瑪古到一樓取得3000φ作酬金，並叫他們好好休息以準備明天的委託。



莉妮亞之笛

眾人在酒店休息的時候，莉妮亞就在露台上吹着笛子。查爾與古利就在大堂中聽着莉妮亞吹笛，查爾就疑惑地說莉妮亞不論在何時何地，只要有空的時候就吹會着它。經過古利說道，這笛子對莉妮亞來說





是一件特別的物品，因為在她帶着瑪古父親要瑪古守護她的信，來到瑪古家生活後，就不知什麼原因每天也害怕地渡過，而瑪古看她十分害怕，就將他最重要的笛子給予莉妮亞，並教她吹奏，就是這樣，莉妮亞就沒有那麼害怕並開始露出笑容。在他們談完有關笛子的事後，便上床睡覺了。



第二天的早上又來臨了，那天的天色比陰暗，可是莉妮亞亦快樂地走到酒店外的花園欣賞花朵。當她正欣賞得入神時，忽然感到有人在其背後，於是她看看是誰，這人是一個擁有銀白色頭髮，而年紀亦看似與莉妮亞差不多的少年。他見到莉妮亞好像嚇了一跳的樣子，就向她致歉他並沒有惡意；跟着，就走到莉妮亞剛才所觀看的花朵附近，向她介紹他的名字叫尤魯卡，並說他不會忘記她，之後與莉妮亞道別後，便有如風一般消失了……



委託二：迪布斯之森

新的一天來到，瑪古又要接受新的委託，於是他再次來到Society找白頭首席看看今次的任務是什麼。而這次瑪古要完成的委託，就是要到迪布斯之森(テプスの森)找尋其他古代文明遺跡寶物。同樣，瑪古可先向莉莎查詢目的地情況，原來，這次的迪布斯之森竟然有十層之高，而相信敵人亦會比之前強勁了不少，瑪古可要小心準備好多點道具。

在出發之前，瑪古可先利用之前於布禮斯遺跡中取得的特別道具「古い人形」交給冒險屋的店主，然後再將冒險屋店主交給瑪古的道具交給道具屋店主，最後到抽簽屋將道具屋店主給的道具交給屋內的小姐，便可以從她手上取得一個可以利用手掣上的震動器來找尋隱藏地方的道具了。

(★道具箱、◯柱、◆木箱、▲特別地方、━上鎖門、⊠開鎖地方)

冒險屋

裝備名稱	裝備種類	使用角色	售價
ラッキーフライパン	武器	莉妮亞	300
獵銃	武器	古利	480
安全ヘルメット	頭部裝備	瑪古、查爾、芘芭	60
サークレット	頭部裝備	莉妮亞、查爾	72
きらめきサークレット	頭部裝備	莉妮亞、查爾	150
シルクのリボン	頭部裝備	莉妮亞、查爾、古利	60
鋼鉄の仮面	頭部裝備	查爾	200
バンダナ	頭部裝備	芘芭	200
むぎわら帽子	頭部裝備	莉妮亞、芘芭、古利	310
バトルポンチョ	身體裝備	瑪古、莉妮亞、查爾	180
クイックコート	身體裝備	芘芭、古利	300
ハンタージャケット	身體裝備	芘芭	240
ゴムシューズ	腳部裝備	瑪古	180
サイブーツ	腳部裝備	瑪古、查爾、芘芭	300
ぷにぷにサンダル	腳部裝備	莉妮亞	64
探檢靴	腳部裝備	瑪古、莉妮亞、查爾、古利	190
幸運のペンダント	裝飾物	瑪古、莉妮亞、查爾、芘芭、古利	200
壊れかけのライト	裝飾物	瑪古、莉妮亞、查爾、芘芭、古利	400

道具屋

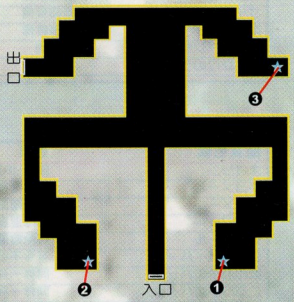
道具名稱	效果	售價
ナオリン	回復HP200(一人)	50
ミンナオリン	回復HP200(所有同伴)	150
モカーナ・アンプル	回復HP100、FP80(一人)	280
キヨメール	解除封印(一人)	20
メザメール	解除睡眠(一人)	20
ココロール	解除混亂(一人)	20
ヒトミール	解除暗闇(一人)	20
マヒトール	解除麻痺(一人)	20
ドクトール	解除中毒(一人)	20
レッドバイパー	可令不能戰鬥的同伴復活，並會增加25%HP	350
ほのお玉	向敵方一列作炎屬性攻擊之彈藥	240
こおり玉	向敵方一列作冰屬性攻擊之彈藥	240
いかづち玉	向敵方一列作雷屬性攻擊之彈藥	240
かぜたち玉	向敵方一列作風屬性攻擊之彈藥	240
ほのお予防パック	同伴一列可減少敵方作炎屬性攻擊效果	120
こおり予防パック	同伴一列可減少敵方作冰屬性攻擊效果	120
いかづち予防パック	同伴一列可減少敵方作雷屬性攻擊效果	120
風邪予防パック	同伴一列可減少敵方作風屬性攻擊效果	120
殺虫剤	攻擊一隻蟲類敵人之道具	100
全員先進ホイッスル	令所有同伴在戰鬥時走至最前列	180
全員転進ホイッスル	令所有同伴在戰鬥時退後至最後列	180
全員集合ホイッスル	令所有同伴在戰鬥時集合於同一列	180
脱出香炉	離開迷宮	300

生果屋

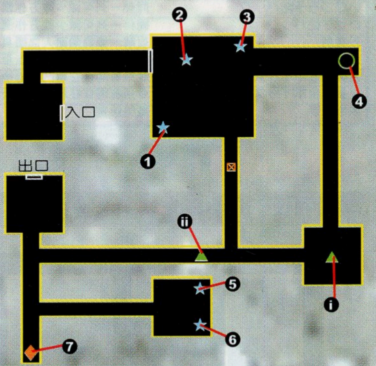
名稱	效果	售價
キイチゴ	回復HP120(一人)	60
レモネー	回復HP140(一人)	70
ザボカリン	回復HP160(一人)	80

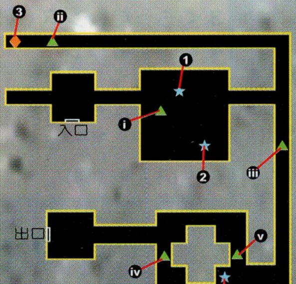
迪布斯之森

1F
取得道具
1.スピナーパーツLv.1(特)
2.ハーブ
3.ナオリン

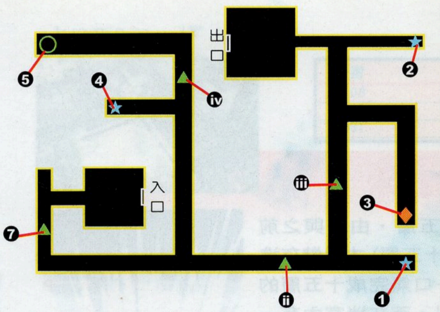


2F
取得道具
1.安全ヘルメット
2.ほのお玉
3.脱出香炉
4.小さなバルブ(特)
5.先史のコイン
6.体力の素
7.ナオリンゴールド
特別地方
i.隨機決定
ii.黑暗



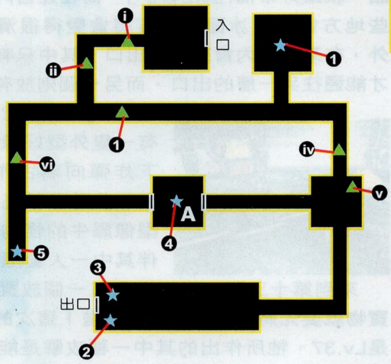


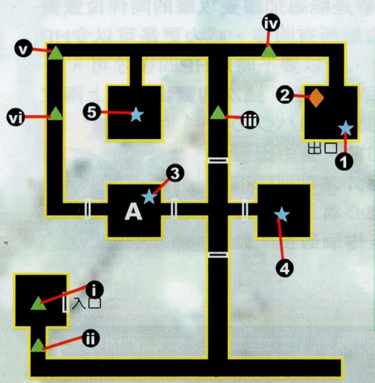
3F
取得道具
1.ヒナワ銃
2.バンダナ
3.黒い箱(鑑)
4.ナオリン
特別地方
i.回復FP
ii.回復HP、FP
iii.地雷
iv.睡眠
v.回復HP、FP



4F
取得道具
1.雷弾パーツLv.1
2.ハーブ
3.エネミーサーチ
4.ミンナドクトール
5.折れたパラソル(鑑)
特別地方
i.睡眠
ii.黑暗
iii.睡眠
iv.警號

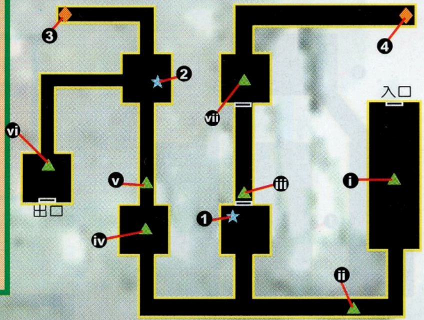
5F
取得道具
1.先史のコイン
2.絶滅した植物のナエ(鑑)
3.ポイズンフラワーの種(鑑)
4.きらきらフラワー
5.カメレオンカラー
特別地方
i.上昇敵人Lv.
ii.回復HP
iii.黑暗
iv.地雷
v.睡眠
vi.回復FP

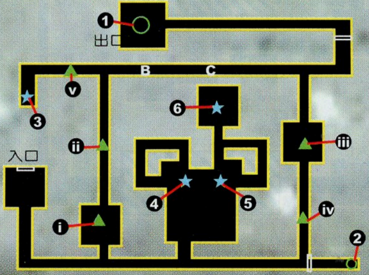




6F
取得道具
1.どこでもヘップ
2.先進のろし
3.ミンナリオン
4.200φ
5.ゴムシューズ
特別地方
i.睡眠
ii.麻痺
iii.回復FP
iv.睡眠
v.隨機決定
vi.黑暗

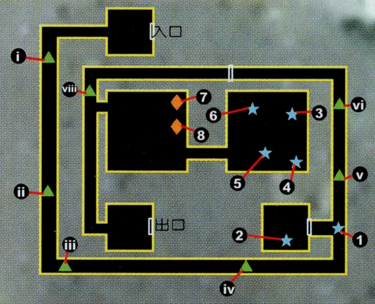
7F
取得道具
1.いかづち予防パック
2.せった
3.ブルーモス
4.黄金カップ(鑑)
特別地方
i.上昇敵人Lv.
ii.麻痺
iii.黑暗
iv.上昇敵人Lv.
v.中毒
vi.地雷
vii.睡眠



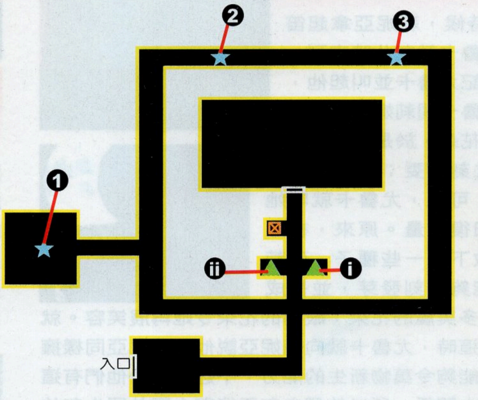


8F
取得道具
1.縦長の焼き物(鑑)
2.サビた棒(鑑)
3.風弾パーツLv.1(特)
4.レッドバイパー
5.使いこまれたフライパン
6.先史のコイン
特別地方
i.隨機決定
ii.刺
iii.隨機決定
iv.刺
v.麻痺

9F
取得道具
1.メデタイ
2.改造キット
3.ミンナオリン
4.屋のかかれた布(鑑)
5.壊れた歯車
6.デプスの森マップ
7.全員前進ホイッスル
8.巻かれたテープ(鑑)
特別地方
i.黑暗
ii.回復HP
iii.地雷
iv.睡眠
v.回復FP
vi.上昇敵人Lv.
vii.黑暗

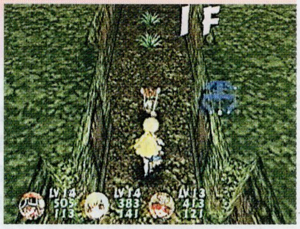


(★道具箱、○柱、◆木箱、▲特別地方、━上鎖門、⊠開鎖地方)



10F
取得道具
1.先史のコイン
2.ミンナオリン
3.レッドバイパー
特別地方
i. Save Point
ii.離開迷宮

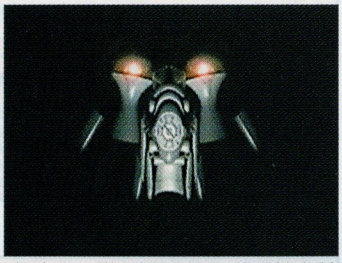
取得茜靈之寶珠



這個森林可謂有很多強勁的機關和敵人，首先在第一層已有一個會有大石頭滾下來的通道，那些石頭是會不斷的依着次序掉下來，瑪古若不想被石頭踫到就要順着其走勢而行了。而在比較高層數的地方，將會出現會利用雷電屬性作攻擊的敵人，而其攻擊力也頗為強勁，所以在對付他們時要加多留意。



到了森林的最上層，他們終於也找到放置遺物的地方，而今次亦不例外，當他們走到神壇前又被敵人上前阻止。這次他們要對付的敵人，是一隻有Lv.25的機械人Blocker(ブロッカー)，它能夠放出煙霧並能使全體同伴減少HP外，還能有使人黑暗的狀態；另外，它亦能使用手將其中一位同伴打起，這個攻擊一般也會減少200多HP，亦會使人麻痺。因此要經常帶有回復HP的藥，或利用莉妮亞的回復必殺技。



瑪古又成功將敵人打敗，而神壇上的寶箱打開並露出紛紅色的寶珠，正當他想拿走寶珠「茜靈之寶珠(セレンの珠)」時，腦海又再次浮現出奇怪的境象，這次好像呈現出一個類似機械人的模樣，他感到奇怪為麼又有這幻象出現；於是，瑪古就將寶珠帶回給白頭首席了。



由於在這個迪布斯森林中取得的寶珠和之前在遺跡中所拿得的寶珠的一樣，瑪古就問白頭首席其原因，不過他好像吞吞吐吐的說了一些瑪古不明白的說話，就叫瑪古去拿5000φ酬勞了(若找芘芭作同伴是要給她40%作僱用金的)。



當瑪古他們離開後，白頭首席就想起他現在所取到的兩顆寶珠，並喃喃自語地說已找到兩個重要關鍵的道具……當他轉身的時候，發現尤魯卡突然出現，他就問尤魯卡其餘的關鍵道具在何處，並說為了將古代歷史的謎團解開，他是十分需要尤魯卡的協助，可是他不明白為何一定要找瑪古才可；不過尤魯卡卻回答他找瑪古不是其主要目的……

莉妮亞的宿命





又到了晚上休息的時候，莉妮亞拿起笛子吹奏起歌曲來，而尤魯卡就在此時來到。沒想到莉妮亞並沒有忘記尤魯卡並叫起他，這令他感到很高興。尤魯卡問莉妮亞在那兒幹什麼，她傷心地看着花朵，於是尤魯卡就利用他的魔法令花朵立刻枯萎；莉妮亞看到這樣就感到十分可惜，可是，尤魯卡就叫她嘗試向花圃使出她的回復力量。原來，在之前的花朵枯萎的時候放下了一些種子，而莉妮亞的力量就令種子能夠立刻發芽，並長成很多美麗的花朵，眼前的花朵令她再展笑容。就在這時，尤魯卡就向莉妮亞說他與莉妮亞同樣擁有能夠令萬物新生的能力，不過亦由於他們有這能力關係，所以他們亦有不能與人類共同生存的宿命。忽然間，從露台外傳來腳步聲，於是尤魯卡就向莉妮亞告別，和叫她不要忘記之前他所說的事。之後，瑪古就來到露台並叫她快點返回房間內以免受寒。



委託三：古里保圖迷宮

瑪古和莉妮亞在第二天的早上，又到Society找白頭首席接受委託了，這次他委託了瑪古到一個比較寒冷的地方古里保圖迷宮（クリプト迷宮）找尋古代秘寶。白頭首席知道瑪古在冒險的時候需要存放大量道具，因此亦在此時送他一個能存放多五件道具的「冒險背包（冒険リュック）」給他，就這樣，他就帶着這道具向古里保圖迷宮出發。

冒險屋

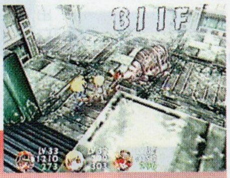
裝備名稱	裝備種類	使用角色	售價
ラッキーフライパン	武器	莉妮亞	300
ピカピカフライパン	武器	莉妮亞	500
獵銃	武器	古利	480
パワーギア	頭部裝備	瑪古	120
安全ヘルメット	頭部裝備	瑪古、查爾、芘芭	60
迷彩ヘルメット	頭部裝備	瑪古、查爾、芘芭	240
きらめきサークレット	頭部裝備	莉妮亞、查爾	150
シルクのリボン	頭部裝備	莉妮亞、查爾、古利	60
鋼鉄の仮面	頭部裝備	查爾	200
バンダナ	頭部裝備	芘芭	200
氣合バンダナ	頭部裝備	芘芭	600
むざわら帽子	頭部裝備	莉妮亞、芘芭、古利	310
皮帽子	頭部裝備	莉妮亞、芘芭、古利	520
バトルポンチョ	身體裝備	瑪古、莉妮亞、查爾	180
クイックコート	身體裝備	芘芭、古利	300
飛行服	身體裝備	瑪古	320
ふわふわワンピース	身體裝備	莉妮亞	300
迷彩服	身體裝備	瑪古、莉妮亞、查爾、芘芭	352
ハンタージャケット	身體裝備	芘芭	240
ゴムシューズ	腳部裝備	瑪古	180
リベットシューズ	腳部裝備	瑪古	300
サイブース	腳部裝備	瑪古、查爾、芘芭	300
ぷにぷにサンダル	腳部裝備	莉妮亞	64
探檢靴	腳部裝備	瑪古、莉妮亞、查爾、古利	190
鋼の靴	腳部裝備	瑪古、莉妮亞、查爾、古利	280
幸運のペンダント	裝飾物	瑪古、莉妮亞、查爾、芘芭、古利	200
モテモテペンダント	裝飾物	瑪古、古利	400
壊れかけのライト	裝飾物	瑪古、莉妮亞、查爾、芘芭、古利	400

道具屋

道具名稱	效果	售價
ナオリン	回復HP200（一人）	50
ナオリンゴールド	回復HP600（一人）	200
ミンナオリン	回復HP200（所有同伴）	150
キヨメール	解除封印（一人）	20
メザメール	解除睡眠（一人）	20
ココロール	解除混亂（一人）	20
ヒトミール	解除暗闇（一人）	20
マヒトール	解除麻痺（一人）	20
ドクトール	解除中毒（一人）	20
レッドバイパー	可令不能戰鬥的同伴復活，並會增加25%HP	350
ほのお玉	向敵方一列作炎屬性攻擊之彈藥	240
こおり玉	向敵方一列作冰屬性攻擊之彈藥	240
いかづち玉	向敵方一列作雷屬性攻擊之彈藥	240
かぜたち玉	向敵方一列作風屬性攻擊之彈藥	240
ほのお予防パック	同伴一列可減少敵方作炎屬性攻擊效果	120
こおり予防パック	同伴一列可減少敵方作冰屬性攻擊效果	120
いかづち予防パック	同伴一列可減少敵方作雷屬性攻擊效果	120
かぜ予防パック	同伴一列可減少敵方作風屬性攻擊效果	120
殺蟲劑	攻擊一隻蟲類敵人之道具	100
ボム	炸彈	240
合員前進ホイッスル	令所有同伴在戰鬥時走至最前列	180
全員転進ホイッスル	令所有同伴在戰鬥時退後至最後列	180
全員集合ホイッスル	令所有同伴在戰鬥時集合於同一列	180
脱出香炉	離開迷宮	300

生果屋

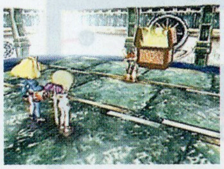
名稱	效果	售價
ザボカリン	回復HP160（一人）	80
ココの実	回復HP200（一人）	120
干しミップル	回復HP350（一人）	180



奪得歌赫之寶珠



古里保圖迷宮總共有十五層，由於與之前同樣是要到最後一層（即第十五層）才能儲存進度，所以若害怕不能安全一口氣完成十五層的話，就最好帶備「脫出香炉」。而在迷宮內有一些地方會變成冰面，地方將會變得很滑；另外，在某幾層內會有多個出口，其中只有一個才能通往另一層的出口，而另一個則放有道具，瑪古有能力的話，就不妨入內取走它吧！而在敵人方面，其中會有一隻外型好像炸燀的飛天怪物，牠會以投下炸彈向瑪古作出攻擊，其攻擊力亦相當大；此外在較高的層數同樣有攻擊力大、外型像犀牛的怪物，牠所作出的攻擊是會令同伴其中一人至瀕死狀態的。



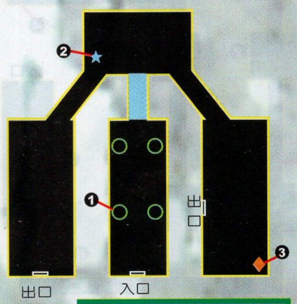
來到第十五層，當中又是有一個放置寶物的神壇，但當然想得到寶物就要先將敵人打敗才取得啦！這次的敵人波莫露尼（ポモルニク）是Lv.37，牠所作出的其中一種攻擊是能追加讓受攻擊的同伴位置變成最後列。另外，其必殺技是可攻擊所有同伴，威力更是可以令HP減少500，而牠使出的次數亦不少，所以要不時將HP回復才可。

瑪古將敵人擊倒後，便到神壇取得寶物，這次的寶物是和上兩次的一樣，是一顆黃色寶珠「歌赫之寶珠（コハクの珠）」；而他又在取寶珠時呈現了幻象，當中出現了之前於幻象中出現過的機械，另外亦看到城市毀滅的樣子……瑪古沒有將之放在心裏，並將寶珠交給白頭首席；在取得10000φ作酬勞後，就回酒店休息了。

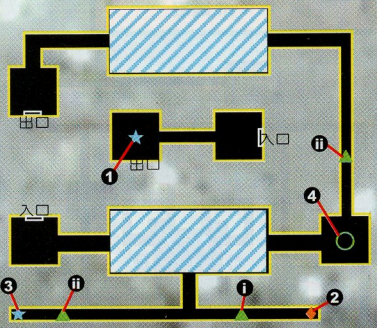


古里保圖迷宮

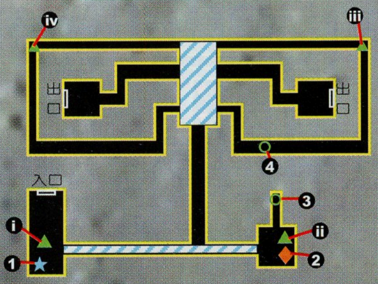
（★道具箱、○柱、◆木箱、▲特別地方、━上鎖門、⊠開鎖地方、▨冰地帶）



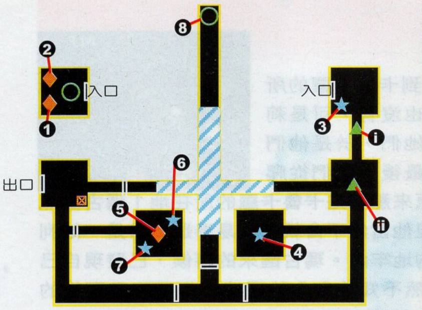
B1F
取得道具
1.TH-f3（鑑）
2.ナオリンゴールド
3.こおり玉



B2F
取得道具
1.改造キット
2.小さなツマミ（鑑）
3.ミンナオリン
4.青い筒（鑑）
特別地方
i.黑暗
ii.睡眠
iii.回復HP

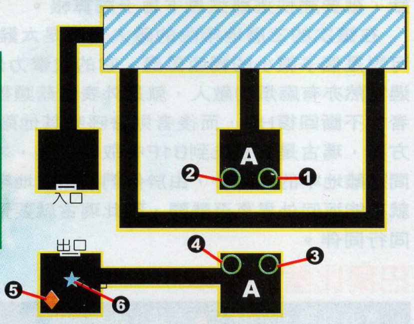


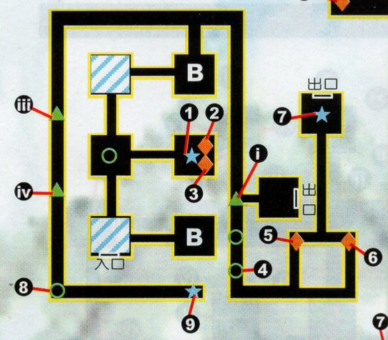
B3F
取得道具
1.ガラスの靴
2.ボム
3.氷の結晶
4.後のろし
特別地方
i.黑暗
ii.上昇敵人Lv.
iii.回復FP
iv.地雷



B4F
取得道具
1.ハープ
2.ハボックのプロペラ(鑑)
3.イヒチオール
4.先史のコイン
5.うすい版(鑑)
6.ジャンクションブーツ
7.モカーナ・アンプル
8.グリーンモニタ(鑑)
特別地方
i.睡眠
ii.上昇敵人Lv.

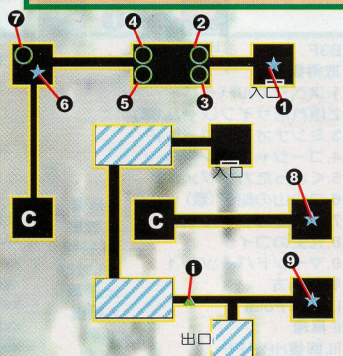
B5F
取得道具
1.ガラスの実(鑑)
2.丸いマト(鑑)
3.こおり予防パック
4.サカナの印紙(鑑)
5.ミンナオリン
6.シークレットシューズ

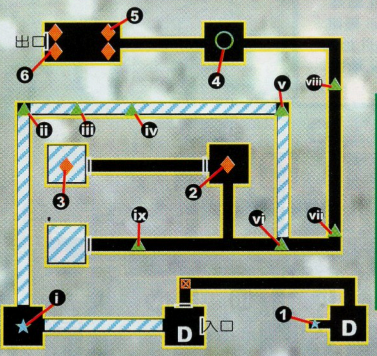




B6F
取得道具
1.レッドパイパー
2.タキオン粒子解説の本(鑑)
3.エーテル製造法の本(鑑)
4.ブルーモス
5.チェストナットのトゲ(鑑)
6.大型エンジン(鑑)
7.ベレー帽
8.ミンナオリンゴールド
9.先史のコイン
特別地方
i.睡眠
ii.睡眠
iii.睡眠
iv.黑暗

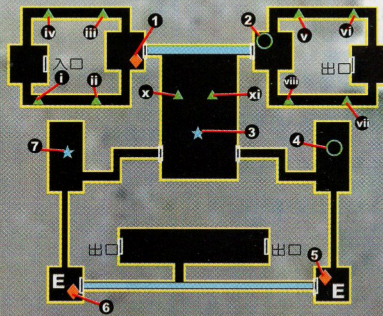
B7F
取得道具
1.イヒチオール
2.壊れたプラグ(鑑)
3.カエル(鑑)
4.全員集合ホイッスル
5.つまったチューブ(鑑)
6.ミンナオリンゴールド
7.小さなネジ(鑑)
8.改造キット
9.500φ
特別地方
i.睡眠

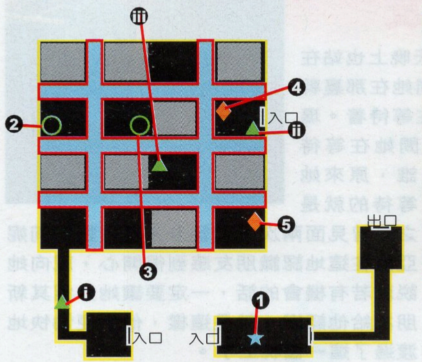




B8F
取得道具
1.先史のコイン
2.動物図鑑(鑑)
3.氷弾パーツLv.1(特)
4.古いオペラグラス(鑑)
5.小さなピン(鑑)
6.いにしえのヒトミ
特別地方
i.隨機決定
ii.上昇敵人Lv.
iii.上昇敵人Lv.
iv.麻痺
v.地雷
vi.回復FP
vii.黑暗
viii.黑暗
ix.地雷

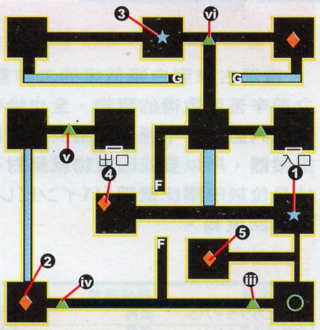
B9F
取得道具
1.ハープ
2.ピカピカ円盤(鑑)
3.ライトパーツLv.1(特)
4.青いカプセル
5.カメレオンカラー
6.ミンナマヒトール
7.運の素
特別地方
i.出現敵人
ii.麻痺
iii.中毒
iv.黑暗
v.麻痺
vi.地雷
vii.睡眠
viii.地雷
ix.回復FP
x.回復HP



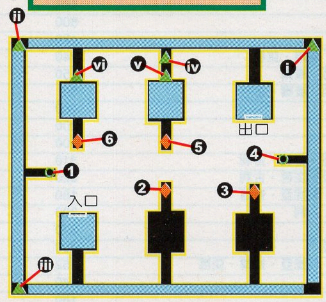


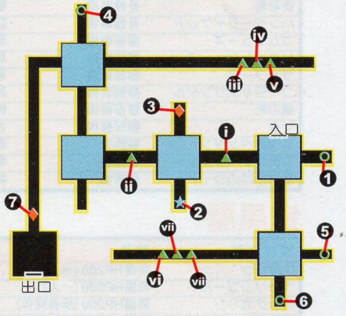
B10F
取得道具
1.ミンナオリン
2.壊れたカメラ(鑑)
3.壊れたコンロ(鑑)
4.いにしえのヒトミ(鑑)
5.ハープ
特別地方
i.地雷
ii.麻痺
iii.黑暗

B11F
取得道具
1.ふわふわワンピース
2.小さなチップ(鑑)
3.ウイングカチューシャ
4.水晶の祭器(鑑)
5.ミンナオリン
特別地方
i.麻痺
ii.地雷
iii.回復HP
iv.回復HP
v.中毒
vi.回復HP
vii.警報

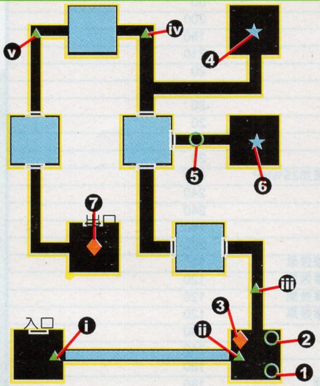


B12F
取得道具
1.赤と青のメガネ(鑑)
2.アイテムサーチ
3.軽ブレードパーツLv.1(特)
4.金属ボール(鑑)
5.ボム
6.クリプト迷宮マップ
特別地方
i.警報
ii.黑暗
iii.回復FP
iv.地雷

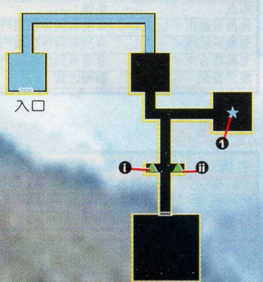




B13F
取得道具
1.後退のろし
2.タキシード
3.ミンナオリン
4.カニの看板(鑑)
5.火炎シールド
6.モニタークリスタル(鑑)
7.脱出香炉
特別地方
i.回復FP
ii.地雷
iii.中毒
iv.中毒
v.中毒
vi.地雷
vii.地雷
viii.地雷



B14F
取得道具
1.小さなモーター(鑑)
2.脱出香炉
3.ミンナドクトール
4.先史のコイン
5.割れたファイト182(鑑)
6.100φ
7.モカーナ・アンプル
特別地方
i.回復HP
ii.地雷
iii.睡眠
iv.黑暗
v.出現敵人



B15F
取得道具
1.先史のコイン
特別地方
i.Save Point
ii.離開迷宮

(★道具箱、○柱、◆木箱、▲特別地方、━上鎖門、⊠開鎖地方、▨冰地帶)

莉妮亞的朋友



由於莉妮亞在最近幾天晚上也站在露台休息，於是瑪古就問她在那裏幹什麼，莉妮亞就回答她在等待着。瑪古覺得很奇怪，便繼續問她在等待誰，原來她等待的就是之前曾見面兩次的尤魯卡。瑪古對於莉妮亞能在這地認識朋友感到很開心，就向她說就若有機會的話，一定要讓她介紹其新朋友給他認識。就是這樣，他們便愉快地渡過了這一個晚上了。



委託四：巴爾比壁架

當瑪古來到白頭首席的工作室時，白頭首席十分慌忙地向瑪古說之前辛苦所取得的寶物，全也給有「赤色狼」之稱的卡魯卡羅從某處潛入館內盜走。不過幸好由於白頭首席也早有此一着，便在寶物上放上追蹤器，所以要找回寶物就絕對不成問題。而現在已查出寶物的所在地是位於巴爾比壁架（パインビレッジ），因此瑪古的委託內容就是入內奪回寶物。

冒險屋

裝備名稱	裝備種類	使用角色	售價
ピカピカフライパン	武器	莉妮亞	500
耐熱式フライパン	武器	莉妮亞	1000
獵銃	武器	古利	480
改造銃	武器	古利	800
パワーギア	頭部裝備	瑪古	120
迷彩ヘルメット	頭部裝備	瑪古、查爾、芘芭	240
きらめきサークレット	頭部裝備	莉妮亞、查爾	150
シルクのリボン	頭部裝備	莉妮亞、查爾、古利	60
鋼鉄の仮面	頭部裝備	查爾	200
バンダナ	頭部裝備	芘芭	200
氣合バンダナ	頭部裝備	芘芭	600
むきわら帽子	頭部裝備	莉妮亞、芘芭、古利	310
皮帽子	頭部裝備	莉妮亞、芘芭、古利	520
バトルポンチョ	身體裝備	瑪古、莉妮亞、查爾	180
クイックコート	身體裝備	芘芭、古利	300
飛行服	身體裝備	瑪古	320
ふわふわワンピース	身體裝備	莉妮亞	300
迷彩服	身體裝備	瑪古、莉妮亞、查爾、芘芭	352
ハンタージャケット	身體裝備	芘芭	240
ゴムシューズ	腳部裝備	瑪古	180
リベットシューズ	腳部裝備	瑪古	300
サイブース	腳部裝備	瑪古、查爾、芘芭	300
ゴージャスサンダル	腳部裝備	莉妮亞	328
鋼の靴	腳部裝備	瑪古、莉妮亞、查爾、古利	280
ゲタ	腳部裝備	古利	200
幸運のペンダント	裝飾物	瑪古、莉妮亞、查爾、芘芭、古利	200
モテモテペンダント	裝飾物	瑪古、古利	400
壊れかけのライト	裝飾物	瑪古、莉妮亞、查爾、芘芭、古利	400

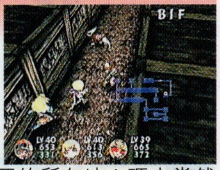
道具屋

道具名稱	效果	售價
ナオリン	回復HP200（一人）	50
ナオリンゴールド	回復HP600（一人）	200
ミンナオリン	回復HP200（所有同伴）	150
ハーブ	回復HP300（一人）	210
キヨメール	解除封印（一人）	20
メザメール	解除睡眠（一人）	20
ココロール	解除混亂（一人）	20
ヒトミール	解除暗闇（一人）	20
マヒトール	解除麻痺（一人）	20
ドクトール	解除中毒（一人）	20
レッドバイパー	可令不能戰鬥的同伴復活，並會增加25%HP	350
ほのお玉	向敵方一列作炎屬性攻擊之彈藥	240
こおり玉	向敵方一列作冰屬性攻擊之彈藥	240
いかづち玉	向敵方一列作雷屬性攻擊之彈藥	240
かぜたち玉	向敵方一列作風屬性攻擊之彈藥	240
ほのう予防パック	同伴一列可減少敵方作炎屬性攻擊效果	120
こおり予防パック	同伴一列可減少敵方作冰屬性攻擊效果	120
いかづち予防パック	同伴一列可減少敵方作雷屬性攻擊效果	120
かぜ予防パック	同伴一列可減少敵方作風屬性攻擊效果	120
殺蟲劑	攻擊一隻蟲類敵人之道具	100
ボム	炸彈	240
合員前進ホイッスル	令所有同伴在戰鬥時走至最前列	180
全員転進ホイッスル	令所有同伴在戰鬥時退後至最後列	180
全員集合ホイッスル	令所有同伴在戰鬥時集合於同一列	180
脱出香炉	離開迷宮	300

生果屋

名稱	效果	售價
干しミップル	回復HP350（一人）	180
ピーチ	回復HP450（一人）	200
パイン	回復HP550（一人）	230

陷阱

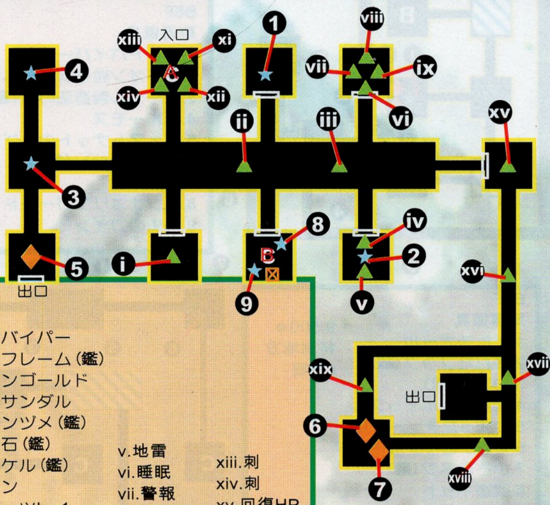


為了取回寶物，瑪古就來到卡魯卡羅的所在地了。雖然在那裏一個人也沒有，可是莉妮亞還是覺得有人在監視着她們，於是他們便小心地四處進行調查，在最後，他們從爬梯而上並進入一個房間內，原來那就是卡魯卡羅的所在地！瑪古當然要他將盜去的寶物還給他，但他當然不會就此輕易奉還，於是，他利用機關將瑪古他們困在特設的地牢內。瑪古醒來的時候，已發現自己身處卡魯卡羅的地牢內，雖然不知地牢內的環境，但要取回寶物的話，就要盡快逃離這裏卡魯卡羅算帳。

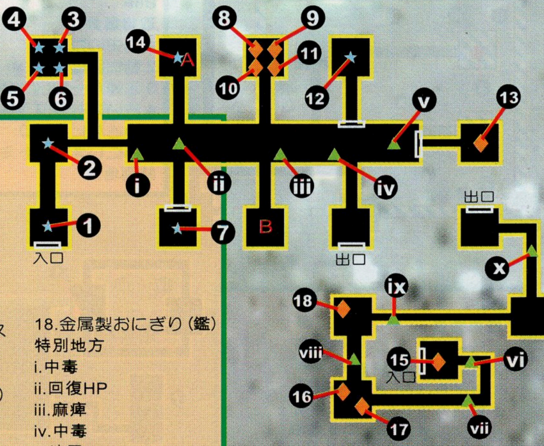
在這次的三層地牢內的敵人也不是太難應付，當中最容易應付的可說是個子較小的褐色昆蟲，它的攻擊力最多也不會減少10HP。不過當然亦有麻煩的敵人，就是外表像菇類植物的敵人和狼的敵人，前者會不斷回復HP，而後者則會呼喚其他敵人戰鬥。至於地牢的地形方面，瑪古是要首先到B1F中取得鎖匙，才可返回B3F的一個上鎖房間逃離地牢的。另外，由於他們被困在地牢內，所以當一跌落地牢內就不能返回外界直至離開，因此瑪古就要預先準備充足道具和決定好同行同伴。

巴爾比壁架地牢

（★道具箱、◯柱、◆木箱、▲特別地方、━上鎖門、⊠開鎖地方）

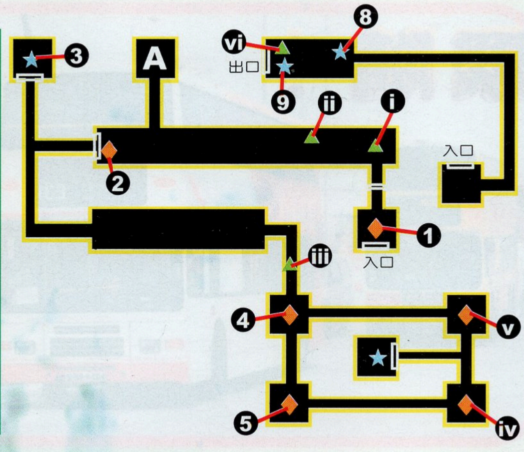


B3F
取得道具
1.スペシァルバイパー
2.壊れたサイフレーム（鑑）
3.ミンナオリンゴールド
4.ゴージャスサンダル
5.くさったカンヅメ（鑑）
6.コウ山の鉛石（鑑）
7.壊れたピッケル（鑑）
8.先史のコイン
9.マインドパーツLv.1
特別地方
i.Save Point
ii.黑暗
iii.回復HP、FP
iv.地雷
v.地雷
vi.睡眠
vii.警報
viii.睡眠
ix.警報
x.睡眠
xi.刺
xii.刺
xiii.刺
xiv.刺
xv.回復HP
xvi.麻痺
xvii.睡眠
xviii.地雷
xix.地雷



B2F
取得道具
1.回復弾Lv.1（鑑）
2.盜賊のアジトマップ
3.先史のコイン
4.先史のコイン
5.先史のコイン
6.先史のコイン
7.古代銃
8.アンティークグラス（鑑）
9.車輪の付いた靴（鑑）
10.サビたカギヅメ（鑑）
11.青い小さな車（鑑）
12.500φ
13.虹色の羽（鑑）
14.鉛玉
15.ブルーモス
16.古いセン抜き（鑑）
17.汚れたボトル（鑑）
18.金属製おにぎり（鑑）
特別地方
i.中毒
ii.回復HP
iii.麻痺
iv.中毒
v.地雷
vi.地雷
vii.地雷
viii.麻痺
ix.地雷
x.地雷

B1F
取得道具
1.カビくさい装置(鑑)
2.ファンガス菌(鑑)
3.鉄のフライパン
4.丸い棒のハサミ(鑑)
5.金の円盤(鑑)
6.小型エンジン(鑑)
7.盗賊のカギ
8.グリーンモス
9.ガラスの円筒(鑑)
特別地方
i.地雷
ii.回復FP
iii.地雷
iv.警報
v.地雷
vi.Save Point



(★道具箱、○柱、◆木箱、▲特別地方、━上鎖門、 ⊠ 開鎖地方)

逃出地牢

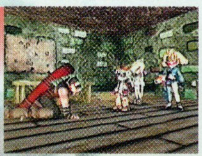




在地牢內徘徊多次後，瑪古終於也找到返回卡魯卡羅房間的出路。當卡魯卡羅看到他們竟能安全沒事地回來感到驚奇，可是由於他認為有失盜賊界的威嚴，所以他還是不想就此物歸原主。跟着瑪古就向他説寶物已裝上追蹤器，所以即使他不交還Society亦有辦法取回它；但卡魯卡羅還是沒有理會他，並決定與他戰鬥。

與卡魯卡羅戰鬥將會跟首次與他戰鬥一樣，其手下是會協助他作戰，所以敵人將會有三人。雖然他們的級數為Lv. 34至35，可是他們沒有特別強勁的攻擊力，因此很容易就能將他們打敗。

熱情款待



卡魯卡羅估不到瑪古他們竟然可以將他打倒，於是就決定將寶物還給瑪古。不過他堅決表示他只是交還給瑪古，並不是給Society，但無論如何瑪古還是很感激他。由於天色開始昏暗，卡魯卡羅就對瑪古説在入黑時會有很多盜賊出現，於是便邀請他們渡宿一晚，並立刻命手下準備一切。瑪古謝過其好意，可是他還是想早點回去，卡魯卡羅沒辦法下唯有叫他在離開之前到其巴爾比壁架內的店舗逛逛。

尤魯卡的襲擊



正當瑪古想離開之際，突然聽到有人叫着他的名字。「瑪古、瑪古」這呼喚聲令瑪古覺得有點不對勁，他的反應亦令莉妮亞感到奇怪，便問他發生何事，為了不讓莉妮亞擔心，就會答她沒有什麼事，之後就出外看看究竟是誰在叫他了。



當瑪古走到離開壁架必經的木橋處，就發現這人就站在橋上。這人竟然猜透瑪古想説的話，並在瑪古還未問完問題就回答他一早就知道所有事情。而他亦不再擔擱時間，就直接地叫他立刻離開莉妮亞；瑪古越來越認為這人十分奇怪，於是就問他為何要這樣和問他究竟是何方神聖，但是他沒有打算要回答瑪古的問題，並以不禮貌的態度向他説話。跟着，這人就利用其魔法攻擊瑪古，並説這是讓他知道若繼續和莉妮亞一起的後果是怎樣。由於莉妮亞等了很久瑪古也還未回來，所以就四處找尋他，當她看到瑪古和尤魯卡在橋上，就立刻趕到那處並要求尤魯卡停手。就在尤魯卡離開之前，他請莉妮亞再三思清楚後便離去了。



瑪古知道這人就是莉妮亞所認識的朋友後覺得非常震驚，他十分憤怒地問莉妮亞那究竟是一個怎樣的人，為什麼一來到便幹一些荒謬的事情，莉妮亞不想他倆之間有什麼誤會，就希望瑪古不要這樣説尤魯卡。可是瑪古簡直不可相信尤魯卡剛才的行為，就埋怨莉妮亞為何總要為他説好話，莉妮亞沒有再回答瑪古的説話，感到氣憤的他就此離開了。

瑪古和莉妮亞回到卡魯卡羅房間後，瑪古仍然十分憤怒，不知剛才發生何事的卡魯卡羅就問他，不過他們卻沒出半句説話。因為剛才的事件令時候已晚，他們唯有於卡魯卡羅家休息了。

友情的證明





到了第二天的早上，瑪古他們便與卡魯卡羅道別，就在他們走之前，卡魯卡羅就非常希望他們有空時來探望他，於是就給了他們可以自由通行這壁架的盜賊證明(·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ)，亦給瑪古一個可存放多五件道具的盜賊背包(·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ田)；另外，為了表示他與瑪古已成為朋友，便應承瑪古若需要他協助的話，他是十分樂意成為其同伴一起冒險。瑪古便收下這些禮物，返回苗西威魯市了。



瑪古帶着四顆寶珠到白頭首席處，但他估不到這是卡魯卡羅自願交還出來，而瑪古就藉此説他會將其他寶物歸還，並要求白頭首席暫時不要逮捕他們，於是他應承了瑪古，而瑪古就取得12000 φ 酬金後返回酒店了。

當瑪古離開後尤魯卡又來到白頭首席的工作室，白頭首席就説他已取得了四顆寶珠，並問尤魯卡之後該怎樣做才能解開古代文明的秘密。可是尤魯卡只顧集齊寶珠的事而沒有理會白頭首席的質問，他一直在想這全也是人類的願望與希望，及他們存在的意義，並期待着那時的來臨。

離開瑪古



瑪古返回酒店的那天晚上，天空一直在下着雨，這正好配合莉妮亞悲傷的心情；她站在露台裏，沒有理會雨點不斷的落在她身上，只是一直看着她手中的笛子……正在她沈思之際，尤魯卡又再出現於她面前，看見莉妮亞悲傷的樣子，他就叫莉妮亞不要把不快樂的事埋藏在心裏，並盡情地説出來。尤魯卡得知令她不安的就是瑪古的事後，就趁機離間她和瑪古，説當人類和與他們不同的異族一起時，他們會有強烈的惶恐與憎惡感，而且更會很難接納他們所認為的異族；而如今正好出現這種情怳，屬於異族的莉妮亞與人類的瑪古一起時，她便自然成了瑪古的重擔。尤魯卡更向莉妮亞説唯一的解決方法，就是要盡快離開瑪古，並遊説莉妮亞跟他離去。莉妮亞一心想着不要再成為瑪古的重擔，就掉下了手上的笛子與尤魯卡離去了。







到了第二天的早上，古利就十分緊張地向瑪古説莉妮亞留下了笛子並不見其蹤影，就十分擔心她一定是出了什麼意外。就在這時候，查爾剛從外面回來，當她聽到古利説莉妮亞失蹤後，就好像早已知道此事般説她剛才的確沒認錯人。於是，古利便立刻追問查爾，原來她今早看到莉妮亞好像與誰一起到Society博物館；當瑪古知道莉妮亞的行蹤後，查爾和古利就立刻跟瑪古到博物館找她。



就在白頭席首的工作室中，白頭首席已利用寶石準備好結界，他十分興奮地期待古代秘密即將由他雙手揭開，而他亦可以利用這些秘密來協助未來。可是，尤魯卡就在此時對白頭首席説既然他己取得四顆寶珠，和開啟了可以讓莉妮亞覺醒的結界，白頭首席已再沒有利用價值；於是，尤魯卡利用魔法將白頭首席擊倒，並與莉妮亞進入結界內了……



撰文者：山寺良牙

車長訓練，請勿緊隨！

東京巴士指南

DC

製造商：FORTYFIVE
發售日：1999年12月23日　價格：5800日圓
記憶：最少3 Block／小遊戲60 Block
SLG／MEM／對應RACING CONTROLLER／對應VGA BOX／對應震動手掣

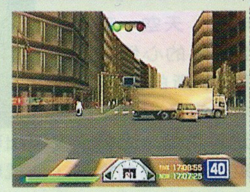




上課曾說明過車長達8 m的「東京都營巴士」的日野車系的一般駕駛法，那今課便正式進行實際路線訓練，而訓練路線則是本公司三條主要路線，分別是：青梅線、新宿線與及灣岸線，訓練為期一個用，合格的話便能正式錄用成為本公司的巴士車長。好了！現在路線實習正式開始——出發進行！(電GO！？)

※註：文中提及到有關操作按掣均以使用RACING CONTROLLER時作準

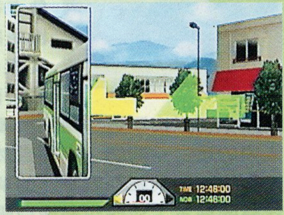
第一課——犯錯綜合要點





上課曾經提及過，駕駛巴士與駕駛一般車輛是有所分別的，除了上課所提到的外，今課再度綜合數點犯錯行為讓各車長們注意。





1.上課曾經提到的，就是乘客上車後，需將車門關上(按A掣)後開出，可是仍有不少車長忘記此事，此舉會危害到乘客的安全，特別是乘客量多的時候。



2.下站提示廣播亦是各車長經常犯上的錯誤，為免對乘客做成不便，本公司建議各車長在停車站開車後，或通過車站後便立刻啟動下站的廣播提示(按A掣)。

3.此點較受爭議，就是有關交通燈的問題，基本上所有交通燈在「黃燈」時，便需要在停車線前停車；不過在轉黃綠時的頭0.5秒，是可以「衝燈」，此舉雖可賺到時間，但不一定可以成功，這個會根據所停車線與行人過路線或路口闊度而定，失敗的話便會被判「無視燈號」(-70分)。



4.過線問題亦是很多車己所犯到的毛病，事實上正確的轉換行車線方法是「先打燈」並留意後方有否其他車輛駛近，其後便需在「2秒內」將車駛至另一條行車線；否則便會犯上「錯誤駛進行車線」(-10分)。

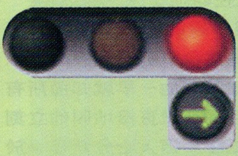


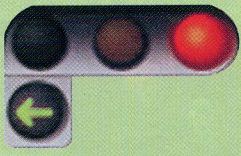


5.在停車站準備停車時，各車長亦會犯上「沒打燈」這個毛病，此舉會做成後方駕車人仕的不便，所以在準備停車時，需緊記要「打燈」提醒後方，特別是需轉換行車線加上準備停車時更需「連續進行2次打燈」。



6.燈號問題，如圖中這類燈號是可以「合法地」於紅燈時繼續前進並轉向，不過留意這種燈號最多只會維持5～6秒，之後便會變回紅燈，請各車長看準時間轉向。







7.速度限制方面，車長駕駛時速最多只可超過限制5 km/h，超過容許限度的話便視作超速而犯規(-10分)。

協力：東京都交通局

第二課——路線實習

灣岸線

路線圖

停車站	車站名稱	車站狀態（中午／黃昏／晚上）
終站	國際展覽場車站前	開車站
1	東京BIG SITE東棟前	通過／通過／通過
2	國際展覽場正門車站前	通過／通過／通過
3	渡輪埠頭入口	通過／通過／通過
4	青海	通過／通過／通過
5	TELECOM CENTER	停車／停車／停車
6	船之科學館前	通過／停車／通過
7	潮風公園入口	通過／通過／通過
8	台場車站前	通過／通過／通過
9	富士電視台前	通過／通過／通過
10	台場海濱公園車站前	停車／停車／停車
11	芝浦埠頭車站入口	停車／通過／通過
12	日之出棧橋	停車／停車／停車
13	竹橋棧橋	停車／通過／通過
14	海岸一丁目	通過／通過／通過
終站	濱松町車站前	終點站


★1.小心碰到從後方駛來的車輛


★2.此處需打左燈並駛進右線，否則便會走錯路線。


★3.最好是駛進右線避免中途需轉線






路線要點——可說是連接神奈川縣與東京都的路線，乘客量一般，但路面亦較寬闊，不過到黃昏／晚上的話，便有很多其他車輛停放在行車線上，所以亦需經常轉換行車線，就算連車站前路段也不放過；而路線大半部份均是比較高速的路段，小心超速及因高速剎車而做成的「急剎車」效果（-5分）；而路線中最大特色，就是會經過連接神奈川、台場與及東京的彩虹橋（RAINBOW BRIDGE），橋下層是慢車道及無軌列車路，上層是首都高速公路路段。


★4.注意對行線車輛


★9.小心突然駛出的車輛


★12.落橋彎位限速轉為40 km/h


★8.非停車的話便最好盡快轉入中線


★10.小心撞上向左轉的車輛


★13.落橋後燈位前的一個微彎位很易令人犯過線錯誤


★15.最好是先駛進中線後，再打燈轉至右線


★5.大部份路段屬再速道路關係，小心超速或剎車力過度。


★11.轉上彩虹橋時宜靠著右線，皆因左線車輛行車速度慢得驚人。


★14.駛前少許才轉向


★16.需盡早轉換行車線，特別是黃昏和晚上


★7.注意特別形式燈號和對行線車輛

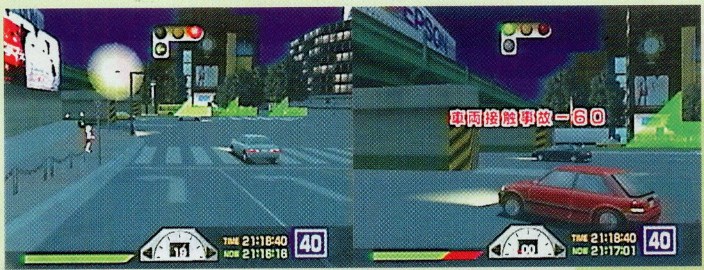

★6.這段路開始，無論早上黃昏晚上也有車在路邊停泊，所以轉線時及入站時需小心；另通過青海站後請立刻轉至左線，左轉後立刻靠右線。

新宿線



路線圖

停車站	車站名稱	車站狀態(中午／黃昏／晚上)
終站	中之橋	開車站
1	一之橋	通過／通過／通過
2	飯倉片町	通過／通過／通過
3	六本木五丁目	停車／停車／停車
4	六本木	通過／通過／通過
5	防衛廳前	停車／停車／停車
6	赤坂八丁目	通過／通過／通過
7	南青山一丁目	通過／通過／通過
8	青山一丁目南口	通過／通過／通過
9	青山一丁目車站前	通過／通過／通過
10	青山都營APARTMENT前	停車／停車／停車
11	權田原	通過／停車／通過
12	信濃町車站南口	通過／通過／通過
13	信濃町車站前	通過／通過／通過
14	左門町	通過／通過／通過
15	四谷三丁目	停車／停車／停車
16	四谷四丁目	通過／通過／通過
17	新宿一丁目	通過／通過／通過
18	新宿二丁目	停車／停車／停車
19	新宿三丁目	通過／通過／通過
20	新宿追分	停車／停車／停車
21	新宿車站東面出口	停車／停車／停車
終站	新宿車站西面出口	終點站



★12.別以為看到特別燈號便故意衝過去，事實上時間是不夠的，倒不如等待下次綠燈還好，反正時間是有餘的；此外亦需注意右後方駛出來的車輛。



★9.這處是靠著中線而直駛的，以燈位來說，就是由左方數過來第三條行車線；另外小心不要被燈號騙到，這處只有綠燈才可駛過。



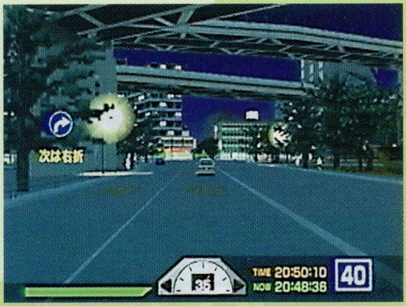
★13.反正車站是位於右方的，所以轉過Yotobashi Camera之後的彎位適宜靠著右線行車。



路線要點——可說是城市命脈的巴士路線，乘客量多之餘，路上其他車輛亦多，不留神的話便很容易會撞上，而且燈號前亦大多需轉換行車線，要小心看指示牌所提示的方向；此外最頭痛的就是在一些接近90度的轉向時，很多時會有行人突然從行人過路處上走過，不留神的話便會撞上，做成嚴重交通意外(即時RETIRE)。本人曾試過行人故意站到行人過路度讓車撞；另一是面前十多架車於燈號轉綠燈時不開行，結果弄到後面大擠塞之餘巴士亦無法開行。



★10.這段路開始有不少車停泊於左線上，停車時可要轉線和特別留意停車位置。



★1.轉向右線



★2.這些路口位經常有行人突然從行人過路處上衝出來，小心撞上他們。



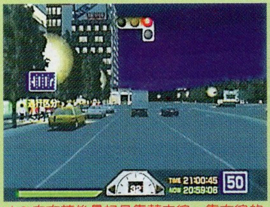
★3.轉向後靠左線或轉左線準備停車



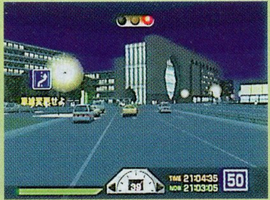
★4.這段路若速度足夠的話，是可以有兩個可衝的燈位。



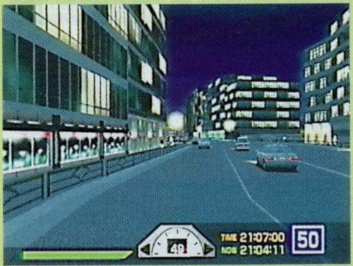
★5.反正此站是通過的，倒不如立刻靠著右線準備轉彎。



★6.向右轉後最好是靠著中線，靠左線的話一不留神可會撞上左轉的車輛。



★7.通過車站後立刻轉至中線，否則行車路線便會錯誤。



★8.通過車站後有段小小的Z字路，小心錯誤駛過鄰線。



★12.落橋彎位限速轉為40 km/h

青梅線

路線圖

停車站	車站名稱	車站狀態(中午／黃昏／晚上)
終站	青梅車站前	開車站
1	青梅市役所前	通過／通過／通過
2	六萬公園前	通過／通過／通過
3	東青梅車站北面出口	通過／停車／通過
4	東青梅	通過／停車／通過
5	青梅第四小學校前	停車／停車／停車
6	根布	通過／通過／通過
7	諏訪神社前	停車／停車／停車
8	多摩團地前	通過／通過／通過
9	聖明福祉協會前	通過／通過／通過
10	柳川	停車／停車／停車
11	黑澤	通過／通過／通過
12	坡下	停車／停車／停車
13	成木市民CENTER前	停車／通過／停車
14	柏木	通過／通過／通過
15	成木五丁目自治會館前	停車／停車／停車
16	久道	通過／通過／通過
17	瀧成	停車／停車／停車
18	梅平	通過／通過／通過
19	小井橋	通過／通過／通過
20	高土戶	停車／停車／停車
21	大指	通過／通過／通過
終站	上成木	終點站



★6.雖說限速是40 km/h，但還是以30 km/h以下轉向較安全。

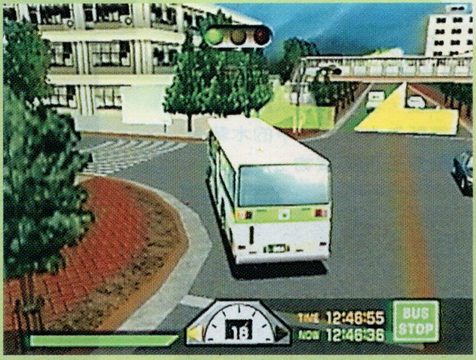
路線要點——屬於鄉郊式路線，乘客量不多，但路面較狹窄，只要不小心的話，便很容易駛進對向行車線因而犯規(-10分)；此外上山的一段同是路窄且彎多，需要小心準確的駕駛，否則便會越過對向行車線與對行車相撞或是碰到路邊圍欄，因而對乘客構成危險，上山一段且維持於限制車速以下，一些比較急的彎角更加要減速來駛過，而路線中唯一最大特色，相信是開車後不久需要通過平交道。


★1.開車時留意勿過線、過度轉向及最好一手+完成整個轉向，接下來的燈位可一口氣衝過去。

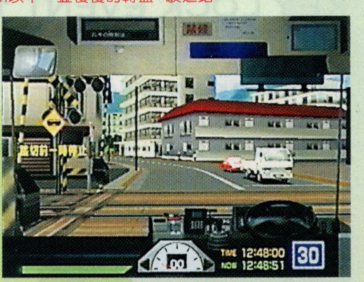


★9.在終站之前的最大難關，需要將車速降至10 km/h以下，並慢慢的轉盡+駛進站。

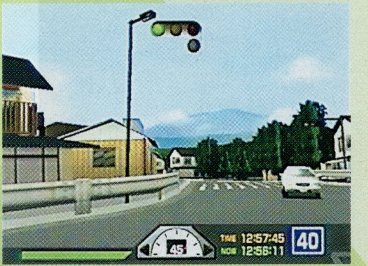

★4.注意對向線行走的車輛，必要時讓他們先行。



★2.轉向時且將駛前少許才轉向，就算被對行線車響號也沒關係。


★3.平交道前請停車！


★7.小心突然從左方駛出來的其他車輛！


★5.小心走錯線，此外一口氣踏至45 km/h以下衝過去，注意通過後限速降至30 km/h。


★ 8.通過此車站後的路段是上下山路之餘，彎位亦比較急，適宜使用低速駛過。



TEXT：時雨

烙印戰士BERSERK千年帝國之鷹篇 喪失花之章

DC 製造商：ASCII 售價：6800日圓
發售日：發售中 容量：GD-ROM
記憶：6 BLOCK
ACT／MEM／1P／對應VGA及震動器

降魔之儀前夕，格斯和卡恩嘉的命運會是……！

BATTLE 10 燃燒的街

闖入城內奪回卡恩嘉！

出現寶物：詳見內文
過關BONUS：體力回復+寶物



可能是已經到了遊戲尾聲的緣故，本關的構成非常長，而且還有兩個KEY LOCK EVENT分岐點。根據玩者所走的路線，遇到的敵人種類亦會有所不同。

首先玩者要突破充滿了「曼陀羅附身」的市街，由於敵人是無限量地出現的，所以還是走為上着，善用A→A→B COMBO和儲氣斬就能輕鬆過關。

寶物位置：
大砲X1——在開始地點後面的木箱
炸裂彈X2——在開始地點前面不遠處的壺內
大砲X1——在大廣場角落處一架燃燒着的馬車旁

KEY LOCK EVENT 1 上樓梯

成功：在屋頂上進行戰鬥，敵人是穿著重盔甲的士兵和騎士。由於周圍的環境比較空曠，玩者揮劍可以自由點，但敵人的強度則明顯較妖怪們強，而且途中沒有寶物補充



失敗：繼續在市街內和「曼陀羅附身」戰鬥，因為周圍都是牆，攻擊時應以昇龍斬和儲氣斬為中心。途中的木箱內藏有炸裂彈等寶物



寶物位置：
炸裂彈X2——在開始地點附近的樓梯上面
炸裂彈X1——在上述的地點走入少許就能找到
妖精之粉X1——在一個死胡同的木箱內

KEY LOCK EVENT 2 下水道入口前

成功：繼續在地上作戰，敵人是巴魯扎的士兵們。雖然敵人會頑強抵抗，但由於可以拿到妖精之粉，絕對有來的價值。



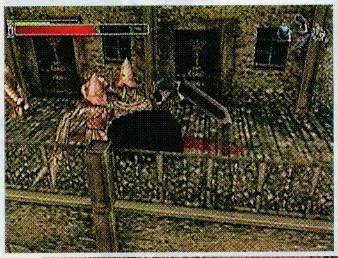
寶物位置：
妖精之粉X1——在樓梯右側的壺內
炸裂彈X1——上了樓梯後，在畫面左上角的桶內

失敗：跌進地下手道內，和「曼陀羅附身」們作戰。實際上這條路比上面的路易走，因為妖怪們可以用強弩輕鬆解決，路程亦較短。



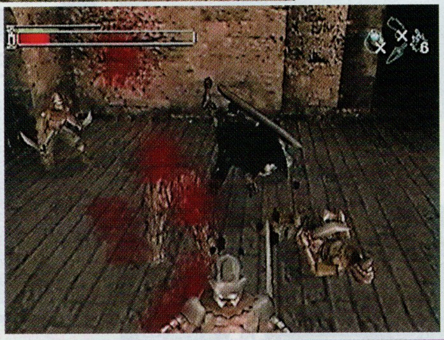
寶物位置：
炸裂彈X1——在斜路上面的桶內

通過這兩個分岐點後，玩者會來到一個有許多箭手士兵的廣場。這時應無視這裏的敵人，直接上樓梯衝入城的範圍內。途中遇到會扔木桶的「曼陀羅士兵」時要按Y掣防禦，否則一定會被擊中。



終於來到城門前的廣場，不過敵人卻比格斯快一步將城門閉上了！玩者要消滅這裏共23個士兵才能繼續前進。

在城的側門前格斯要再和士兵們大戰一場（共有24人），將他們全部消滅後才能過關。基本上在廣場上戰鬥的要點，是先將敵人中的弓箭手消滅掉，手拿大斧的傢伙則要用擋洗着應對。樓梯前的圍欄可用劍斬破壞掉。



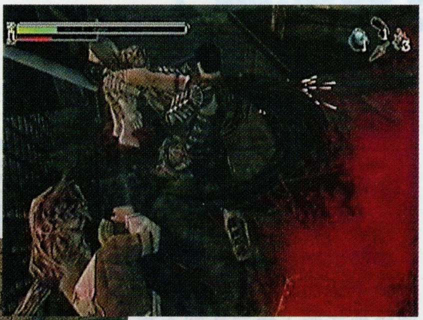
寶物位置：
大砲X1——在廣場南面的凹位內
妖精之粉X1——在第一條樓梯口的附近的木箱內
炸裂彈X2——在第二條樓梯前面的木箱內
炸裂彈X3——在最後一個大廣場的左面屋頂下的桶內
大砲X1——同樣是最後的廣場內，樓梯右面的小房間內

BATTLE 11 混亂的城內

和變成了妖怪的巴魯扎決戰！

出現寶物：炸裂彈X3、妖精之粉X1
過關BONUS：體力回復+寶物

進入城內部後當然少不了激戰連場。基本上這關是由多個小房間和通路所組成，通往下一個區域的入口，通常一定要先將全部敵人殺死後才會開啟。由於整關都是在狹窄的環境下作戰，使用儲氣斬是少不了的(因為這關常會被敵人包圍，所以昇龍斬不太適用)。



■在研究室內除了儲氣斬之外沒有其他有效的招式



■最後一個妖精之粉在樓梯的轉角處

KEY LOCK EVENT 弓箭隊

本關末段，巴魯扎的執事會下令手下的弓箭隊攻擊格斯，成功回避到的話就不會受傷害。上樓梯後，就是和這位「老爺爺」決勝負的時間了，他會派出32名士兵應戰，他自己亦會拿着弩來攻擊格斯。幸好這裏有足夠的闊度，玩者可以使用A→A→B的COMBO來同時攻擊前後夾攻的敵人，而被包圍時，應立即用炸裂彈來製造逃走的缺口(反正之後它們已沒用了)，如果「BERSERK MODE」發動，則改用B→B→B的橫斬COMBO迎戰吧。



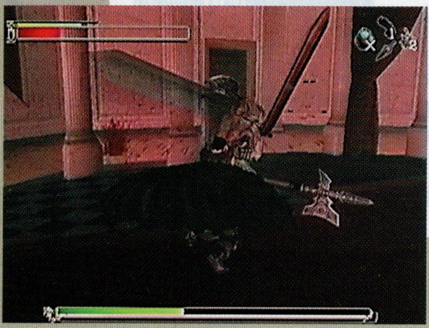
■只要按Y掣就可以輕鬆回避弓箭



■炸裂彈在亂戰中有很好的效果

BOSS——巴魯扎

起初他的動作十分緩慢，但在受了約1/8的傷害後，就會突然加速，在場上飛來飛去。不過巴魯扎很少用解圍攻擊，而且也不會進行回避，因此玩者不妨用最強的7 HIT COMBO：A→A→A→B→X→A→A來攻擊他。在每次攻擊完後，記得先擋了巴魯扎的反擊後才可再次進攻，但要注意那招先用長槍將格斯刺着再敲落地面的招式是不能擋的。另外如果「BERSERK MODE」在這時發動，攻略就會更形輕鬆了。



■發動一次BERSERK MODE就足以解決他

BATTLE 12 巨大觸手之回廊

救出被大樹同化的卡恩嘉

出現寶物：無
過關BONUS：體力回復+寶物

如無意外這應是整隻遊戲最大的難關，即使玩者之前沒有CONTINUE過，但只要在這關有兩至三個失誤(HARD以上的話一個失誤都不能有)，就會立即GAME OVER！所以要有足夠的心理準備(和訓練)。

這關玩者的目標只有一個，就是在限制時間內不斷向前衝，避免被身後的大樹根插死，但途中還要避過在地上和天井上的植物，非常麻煩。



■用跳躍直接越過碎石較有效率

技巧方面，第一段路最簡單，只需不斷向前走，遇到地面有碎石時就用跳躍越過，問題不會太大；第二段路開始複雜起來，不過只要記着「盡量靠畫面的左面走」就應可安全渡過；最後一段路也是靠左面走，當遇到大片碎石時不應驚慌，因為玩者是可以在碎石上走的。

BOSS——大樹卡恩嘉

老實說，這大樹比最後BOSS還要厲害，主要是因為牠的攻擊判定大，玩者又沒有多少空間可以用來回避。

牠的攻擊法有以下六種：

1. 悲鳴
唯一可以(和需要)用擋來防禦的攻擊
2. 用雙手從上空攻擊
經常保持在牠的左或右方和善用滑行應是回避這招的最好方法
3. 撥動其左手或右手
4. 用頭頂的樹葉攻擊
兩招都可以用滑行避開，不過它們出招快又沒有先兆，回避極之困難。
5. 從遠處吐種子攻擊
種子可以用擋防禦但仍會扣能源，所以還是回避着數
6. 從雙手放出黏液
黏液和黏液之間有空位供玩者回避，不過也是那一句「出招咁快，點避？」

雖然回避是如斯困難，但反擊法卻出奇的簡單。在每次成功回避後，使用昇龍斬反擊就可以了。

■這關的最重要技巧：用滑行回避



■當大樹浮在半空時，只有昇龍斬可以傷到牠



BATTLE 13 使徒巴魯扎

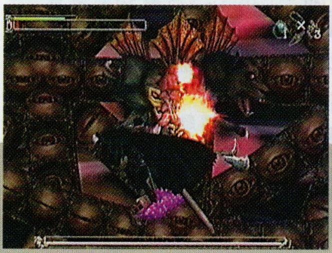
神之手，降臨

出現寶物：無
過關BONUS：ENDING MOVIE……(笑)

這傢伙很弱，真的很弱。原因有三，首先，玩者可以毫無顧忌地用盡所有寶物；其次，牠的攻擊力不是特別高；最後，筆者發現牠原來是有「死位」的！位置是在巴魯扎正面的頭和左(或右)的第一個頭之間，在這位置除了一招旋風攻擊之外，就不會受到其他大的威脅，可以安心用昇龍斬攻擊。配合「BERSERK MODE」，隨時可以連妖精之粉也不需使用。



■就是這個位置，如果將豹頭也斬斷就會更輕鬆



■模仿漫畫的情節用大砲作最後一擊！

text by 大神三郎

花組對戰Columns 2

再次展開激烈對戰！

DC	
製造商：SEGA	售價：5800日圓
發售日：發售中（1月6日）	
容量：GD-ROM	記憶：5 Blocks
PUZ / MEM / 對應震動Pack / 對應Keyboard / 通訊對應	



「風林火山」改變人物特性

《櫻大戰2》中新加入的戰鬥系統「風林火山」，亦加入了《花組對戰Columns 2》當中，令對戰時的戰術變化更多，就算同一個人物都好，使用不同的戰術，所發揮出來的威力也不同。

風：利用氣合計的高速上昇，速戰速決——特徵是氣合計的上昇速度增加，反過來氣合計最高只能到達Lv.2，適用於Lv之攻擊差距較少的人物，或要求密集攻擊的玩者。





林：一切平均，隨機應變——四個戰術中最平均的陣式，攻擊、防守及氣合計上升的速度都屬標準的。讓玩者在任何情況下，都可自由地進行攻守。

火：壓倒性的Lv.4攻擊力！——唯一能夠進入Lv.4的戰術，然而有著氣合計減慢，以及防御只達Lv.2的缺點。適合運用於時寶石隨Lv增強的人物，或者喜歡作一擊必殺的玩者。

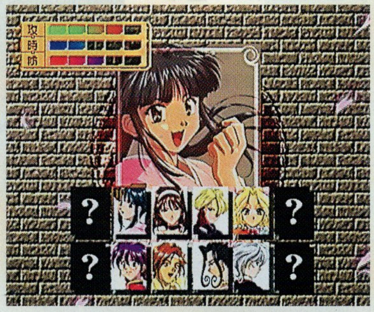




山：一口氣升到最高，再來一發逆轉——捨棄Lv.1的攻防，務求以高Lv打擊對手，達致一發逆轉效果的戰術。代價是氣合計的上升速度是最慢的一個。

總人物達14人之多！

由於故事的背景是《櫻大戰2》的關係，所以當然會有新隊員，織姬及利尼的份了！不過既然上回三人娘及米田長官都有參加，這一次又怎會少了他們的份，還有那一個跟那一個，這一次的人物多達14個！那兩個？數一數《櫻大戰2》中還有那兩個人物經常出場的？便是……（遠處傳來了命令般的聲音：大神君！）



今回是《少年RED Vs 紅蜥蜴》！

還記得上一次《花組對戰Columns》的主角爭奪戰是爭奪什麼角色嗎？對了，是《仙履奇緣》中的灰姑娘（除了某人物外……），而在《花組對戰Columns 2》中，主角爭奪戰最初是每日都不同人物演出的《少年RED》，然而完成了特定的條件的話，便會出現爭奪《紅蜥蜴》主角的對戰！





好評的「故事模式」依然健在！





除了主要故事《少年RED Vs 紅蜥蜴》外，「故事模式」等基本模式依然健在，而「解謎模式」的問題共分10級，多達90個！而「故事模式」一如以往，以全新編寫的故事，讓各位大神君重拾在大帝國劇場生活的感覺。當中當然少不了以LIPs系統為主的冒險部分啦！

8位花組美人戰力分析

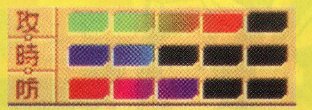
真宮寺 櫻

初心者向（？）的全能型角色

能力平均的角色，攻擊力屬中上的關係，多利用氣合到一定Lv，作出適當的攻防會有較佳的勝算。弱點是時寶石的時間較短，若被對手把握機會變成連鎖的話將可能陷入苦戰。



基本能力



適用戰術：全部

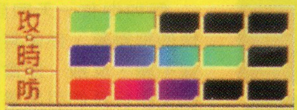
神崎壽美麗

時寶石隨Lv增強的攻擊型

與sakura有點相似，不過其時寶石的時間會隨Lv而增加，從而增加了攻擊時的威力。戰法適宜先以高Lv攻擊拖延時間，再藉著密集的攻擊打擊對手。



基本能力



適用戰術：火、山

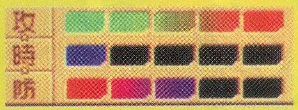
瑪利亞・立花

防御不足以速攻彌補

8人中最高的攻擊力，是個全攻型的角色。Lv高時會向對手投下大量時寶石，然而時間較短的關係，有被對手反擊得手的機會，所以適宜乘對手不留意時作出一擊必殺會較有效。



基本能力



適用戰術：風、火

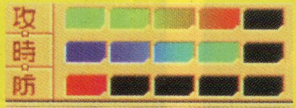
桐島完奈

一擊必殺型重量攻擊

時寶石既有數量，時間也很長，完全是Power Play的人物。將對手一口氣迫入死角是主要的戰法，因此Lv.1、2時的攻擊微不足道，Lv.3時才是發揮威力的時候。



基本能力



適用戰術：林、火、山

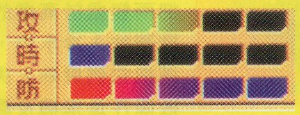
愛莉絲

一口氣消去大量寶石的強大防御力

攻擊力一般的愛莉絲，其強大的防御力成了其魅力及作戰中心。由於攻擊力不足以輕易擊敗對手，利用強大的防御力一口氣消去對手的攻擊，以拉鋸戰引對手犯錯成了重點。



基本能力



適用戰術：風、火、山

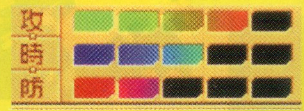
梳列達・織姬

隨Lv.改變攻擊的上級者型人物

時寶石的時間、數量是會隨Lv.的上升以反比的改變，因此攻擊模式變得多元化。然而亦因為這樣變得使用上有一定難度，屬上級者的人物，戰法上可說是紅蘭與瑪莉亞的混合。



基本能力



適用戰術：風、林、火

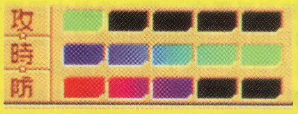
李紅蘭

以慢打快

隨Lv增加威力的萬能型，時寶石雖然不多，但時間是最長的一個。利用時間長的特點，先以低Lv.的攻擊擾亂對手，再以高Lv.突擊，另外密集戰法也有一定的效果。



基本能力



適用戰術：全部

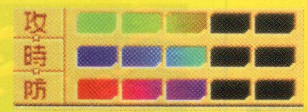
利尼・繆希斯多拉錫

利用時寶石的時間追擊對手

三個能力完全相等的人物，完全利用準確處理寶石的方法去作戰是基本原則。利用各種戰術突出某些特徵也是十分理想，而Lv.高時時寶石的時間長，以此為先頭加上密集攻擊會很有效。



基本能力



適用戰術：全部

TEXT BY 隨風



DC

製造商：SEGA
發售日：發售中　售價：4800日圓
容量：CD-ROM　記憶體：14 BLOCKS
STG/MEM

突擊！去吧去吧！TOY RANGER

玩具也需要出擊！

玩具也瘋狂—

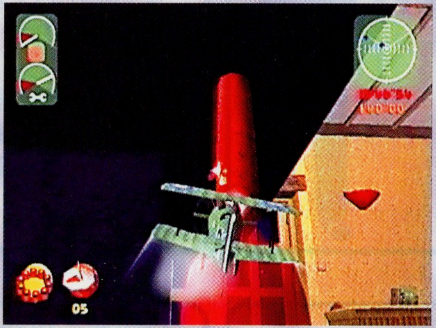
假如你有一天回到家中，看到你的玩具在空中輕快的飛舞著，你會有什麼表情呢？如果玩具有生命，會不滿、反叛，你會不會對你的玩具好一點？這遊戲就是由玩具們引起暴動而展開，戰機、戰車們也加入這個戰團中，真是一團糟耶！



在家中展開大戰—

遊戲中玩者將會扮演玩具，在家中四處搗亂。首先去房子的第一個地方吧！進入房屋後會有幾件任務讓你選擇，不過在最初時只有二，三件可以選擇，當玩者把其中一些任務完成後就會有一些新的任務增加。把所有任務都完成後，才可以到房子的其他地方，玩者要努力把任務完成呀！除了有很多不同的任務可以玩之外，戰鬥時所用的特別子彈亦十分可愛，像鉛筆子彈，圓釘子彈等，十分有趣。







看似簡單，實則深不可測—

整個遊戲大置上只需要以控制杆來移動玩具，不過操作簡單並不代表容易控制，因為遊戲中有很多種不同的戰機及戰車，每一種的速度及性能皆不同，因此要慢慢熟習它們的操作。先給玩者一個操作表吧。

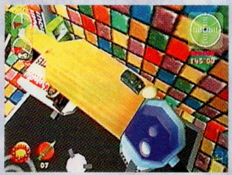


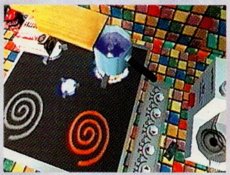
控制杆—

「↑ ↓」	上昇及下降
「←→」	左轉及右轉
方向掣	轉換視點
「A」掣	發射普通子彈
「B」掣	發射特別子彈
「X」掣	改變現在正在駕駛的玩具
「Y」掣	變更特別子彈
「R」及「L」	加速／把戰機或戰車啟動

不同的任務，不同的感受—

遊戲中的任務所要求的事情都不同，因此記得看說明呀！現在以其中兩件來作講解。不過有一點玩者可以放心，即使任務失敗也可以再來過，不會GAME OVER的。

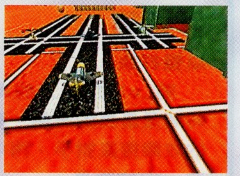




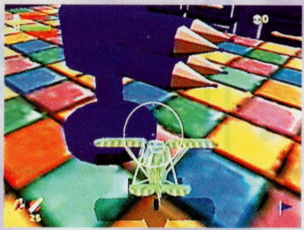


煮雞蛋：玩者需要控制飛機或戰車，把兩隻處於高處的雞蛋推入冷水中，再把它們煮熟。失敗條件是飛機及戰車皆不能再使用／把雞蛋打破。玩者玩這一個任務的時候，建議使用戰車會比較好。因此雞蛋很容易就會就會打破，而戰南的移動速度比較慢，亦易於控制，可以慢慢把雞蛋推入水中。把雞蛋推入水中後，就可以移動到爐的位置，向著火爐的掣發射普通子彈就可以把火爐開啟，而任務亦完成了。

通過圈子：這個遊戲玩者只可以使用戰機，電腦會指示玩者通過一個又一個的圈子，另外這任務會有對手出現，玩者一定要拿到第三或以上的名次才算完成。失敗條件是戰機不能再使用／得到第四名。玩者玩這個任務的時候不要心急，讓飛機慢慢的移動就可以了。另外一定要看指示，不然要找出圈子會比較困難。



好東西與好朋友分享—



相識滿天下的玩者不能能忍受獨自一個在遊戲中孤軍作戰？那麼玩者可以叫三五知已回來一同研究切磋了。遊戲一共可以有四位玩者參與，而亦可以一個人玩。對戰模式中玩者可以選擇使用的角色，戰機及戰鬥場地，看看誰最利害吧！

ダビつく ダービー馬をつくろう!

創造打比賽馬

齊來創造馬場大亨傳說！

DC
製造商：SEGA　容量：GD-ROM
發售日：予定2000年夏季
售價：未定　記憶：未定
SLG／對應VMS／對應MODEM

觀乎近年來，遊戲界有一股新勢力正似日漸抬頭，那就是一股「育成及經營式」的遊戲熱潮，這絕非是筆者吹噓，如各位不信大可還看近日《創造職業球會》如何大受歡迎便可知道。在繼《創造職業球會》後，SEGA將再下一城，在DC上推出一隻以養馬及參加打比大賽為主的賽馬育成遊戲，其名字叫《創造打比賽馬》。

滿載新要素的賽馬育成遊戲

顧名思義，這隻遊戲的目的是以參加打比大賽，並在所有賽事中奪魁為最終目的。也許有人會覺得這豈非與另一間公司—光榮的養馬遊戲《WINNING POST》同出一轍？但既然這是SEGA自己出品的作品，當然也會帶有其個人特色罷！以下介紹的，是這遊戲中的四種新要素，大家又何有信心打破最高連敗記錄、最高獲得獎金數目及最快時間記錄嗎？



新要素其之一 原創配種理論

一直以來，不少賽馬育成遊戲也有「配種」這元素，然而，《創造打比賽馬》可說是實際競馬界的配種理論之檢証。遊戲中據知有暫時詳細不明的原創配種理論。牧場中也有多個充滿個性的人物登場，他們會因玩者的配種而提供有關的意見，因此，就算各位玩者不諳配種理論，也大可從他們的口中得知自己的配種理論是否正確。另外，遊戲中亦有一個非常親切的設計，那就是「HELP」指令，由於遊戲中有很多艱深的專有名詞，初心者很容易因此卻步，但有了「HELP」的解説，所有的難題也自然會迎刃而解了。



新要素其之二 對應2000年的賽事日程表

由於遊戲強調「真實性」，故此遊戲中的賽事日程表也會完全依照JRA所定下的2000版日程表。其中GＩ JAPAN CUP DIRT將會重新設定，並引入大量新例來作大改革，例如高松宮記念由以前大約6月1週提早至3月下旬、贏出了菊花賞的馬匹可被推選入JAPAN CUP、JAPAN CUP的優勝賞金由去年的1億3200萬日圓提升至2億5000萬日圓。另外，天皇賞春（長途）、秋（中途）在2000年起開放給「外國產馬」（馬匹在外國出生，但專門運抵日本參賽）參加，而在2001年，打比及菊花賞便可開放給「外國產馬」參加。最後亦正式引進「障礙賽」。





新要素其之三 超美麗圖像



由於DC的性能強勁，所以遊戲中的馬匹的每項動作也能描繪十分仔細。甚說可以說，這隻《創造打比賽馬》是同類型賽馬育成遊戲的最高峰之作。其中馬匹的毛順、甚至筋肉的表現也一一表露無遺。在PADDOCK（賽馬集中場）畫面中，留意馬匹的步行神態、毛色是否健康，因為這些都是會影響馬匹在賽事中的表現。以下，則是遊戲中比賽時的連續畫面。



新要素其之四 對應網上決戰

又是那句，既然是以DC作遊戲平台，廠方自然活用了其上網功能。遊戲中，玩者可把自己育成的馬匹，參加網上每週舉行的比賽。當然，玩者亦可在網上DOWNLOAD新規配種馬匹及繁殖馬匹的資料；各位就育成一匹最強的馬匹，在馬場上稱霸罷！



DC PLAYER

超鋼戰記KIKAIOH

熱血沸騰的機械人格鬥！



《超鋼戰記KIKAIOH》於98年9月份在街機登場，遊戲中機械人的設計是出自河森正治及宮武一貴的手筆，種類繁多，包括了熱血的超級英雄型機械人、變形機械人、合體機械人、以至古靈精怪的機體種類。總之，每台登場機械人的外形也能突出其獨特的風格。同時，玩者亦可從多名不同個性的人物中選擇適合自己風格的機師。

特別系統

由於遊戲中的系統繁多，故只集中提及數個較為特別的系統。

系統其之一：迴避攻擊(G＋A or G＋B)



遊戲中玩者可使用「迴避攻擊」，在對手攻擊或使出必殺技的同時，玩者只須使用「迴避攻擊」，便可「繞過」對手背後，之後，對手便會有一段時間任你愚辱‧‧‧‧

系統其之二：STEEL DASH(持續按G＋→→)



在擋格對手的同時，玩者是可以用「STEEL DASH」繼續衝向對手，並瓦解其攻擊體勢，方法是在防禦中按DASH(→→)，這時玩者便會一邊擋格，一邊衝向對手跟前，好處是可以轉守為攻，但壞處是隨時「爆甲」，因衝向對手的同時，玩者的ARMOR值是會一路下降。

系統其之三：ITEM攻擊（A＋B＋J）



遊戲中，只要玩者把版面上的建築物破壞，是可以取得一些輔助ITEM的。當然，如以ITEM攻擊攻擊對手，是能造成絕大的攻擊力。

系統其之四：POWER BREAKER(G＋A＋B)



一字記之曰：GUARD BREAK。因為這是一種強制把對手防禦體勢瓦解的霸道技倆，戰術層面的理論與「STEEL DASH」同出一轍，只要對手一經POWER BREAKER便會有一段時間任你愚辱‧‧‧‧是為接近戰用的主力技。

系統其之五：FINAL ATTACK（G＋A＋B＋J）



絕對一擊必殺的最後手段，只要對手的體力糟殘留極少體力時，畫面上部便會出現FINAL ATTACK的標誌，這時玩者只要同按四個掣，便可使出這種畫面極其華麗及極具震憾力的FINAL ATTACK。

DC版特色

DC
製造商：CAPCOM 售價：5800日圓
發售日：予定2000年1月30日
容量：GD-ROM　記憶：3 BLOCK
3D對戰格鬥／1～2P／對應專用手掣／對應VGA BOX／對應VMS

既然是DC作品，又怎可能只作單單的移植呢？首先會追加角色的故事，亦會大大提高畫面質素，總而言之，DC版《超鋼戰記KIKAIOH》絕對是值得期待的超移植作品！以下，就是DC版《超鋼戰記KIKAIOH》的原創元素。

タツミテクノドーム

STORY BOXES

玩者可自由選擇欣賞自己喜歡的STORY DEMO，同樣亦可確認各STORY的分歧條件。

MOVIE BOXES

在此玩者可以鑑賞各機械人的發進場面，美麗的CG畫面予人深刻的印象。

DATA BOXES

在這資料庫內，玩者可以自由觀看各機械人的機體資料，可說是一個極秘資料庫。

SOUND BOXES



玩者可自由選擇播放自己喜歡的歌曲，除了主題曲外，更有ENDING的歌曲可聽呢！

ANIMATION BOXES

玩者可以隨意鑑賞《KIKAIOH》的原創ANIMATION片段，而且完成度也頗高呢！

KORAOKE BOXES

收錄了《KIKAIOH》OP的VOCAL ver.，大家也會跟著唱罷。(以70年代熱血腔)

ILLUSTE BOXES

收錄了《KIKAIOH》的OFFICIAL畫集及FANS寄來的作品，實在有一看的價值。

PUZZLE BOXES

以OFFICIAL畫集的圖案來作PUZZLE，使到這種傳統遊玩方式也變得獨具心思。



VMS的MINI GAMES



LOVE & PUNCH

以ポリン為主角的遊戲，如果是ポリン以外的女孩吻向ジュンペイ便要受揍打！

じゃんけんファイト

以ジュンケン為主角的遊戲，登場人物共有8名，看見ジュンケン便可攻擊對手。

大地＆空の「夢幻合體」

以大地及空為主角的遊戲，玩者須操縱ツインザム2號機與1號機作模擬合體。

4台隱藏機體



TEXT：NEMESIS-T00

GUNBIRD 2

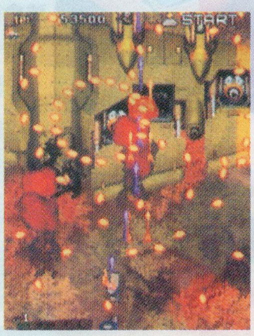
有CAPCOM人物的彩京遊戲

DC	製造商：CAPCOM 售價：未定
	預定發售日：2000年春季
	容量：GD-ROM　記憶：9 BLOCK
	1～2P／STG／對應震動PACK／對應MODEM

最近CAPCOM很喜歡與其他廠商合作，除了與一直被視為競爭對手的SNK合作外，亦有與其他開發射擊遊戲的廠商合作移植遊戲。繼去年的《GIGA WING》後，今次則與射擊遊戲的老字號—彩京合作移植她的著名射擊遊戲續篇《GUNBIRD 2》。既然是彩京出品，遊戲質素當然無從質疑，加上DC版追加的原創要素，絕對是令人期待！

遊戲有乜特色？

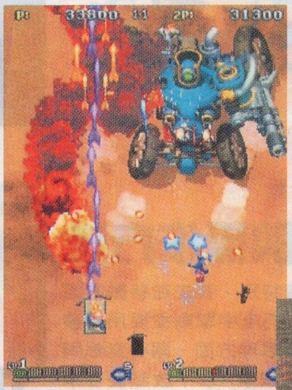
「咁都要問？你究竟有冇玩過彩京的遊戲？」相信各位有玩過彩京出品的射擊遊戲(例如《STRIKER 1945》系列、《戰國ACE》、《戰國BLADE》等等)的讀者應該知道甚麼事了，《GUNBIRD 2》依然繼承了彩京遊戲的一貫風格—「難玩！」遊戲中的子彈只能以「落雨飛彈陣」來形容，Boss戰之前的子彈數目已經不算少，Boss戰則大件事了，子彈數目又多又密，反應稍為慢一點也會中彈，而且完成遊戲後會進入難度更高的二周目(但亦有部份遊戲需要完成特定的條件才可進入)。不過彩京其實十分「仁慈」，因為「飛彈陣」中總會有空隙讓各位避彈(不過那空隙實在太……)，的確照顧周到……當然遊戲本身亦會追加前作沒有的新系統，令遊戲性大增。



■問你點避？

射擊遊戲還是雙打好

這句話絕對正確。除了因為這遊戲不易玩外，便是這遊戲和前作一樣，在雙打時會視乎雙方使用的人物而出現不同的過場片段及ENDING，其內容通常比單打時更有趣。加上Dreamcast追加了MORRIGAN這角色，不但令ENDING及過場畫面的數目增加，更令人期待她與其他角色組合的過場及ENDING，由其是那吸血鬼。



■二人同心，其利斷金



■同樣是魔界生物的二人

和《GUNBIRD》毫無關連的新人物

Dreamcast版《GUNBIRD 2》和原版最大的不同之處，相信是追加了兩位新人物。一個是街機版的隱藏人物—《戰國ACE》及《戰國BLADE》中的AINE，相信各位有玩過這兩隻遊戲的讀者該不會對這位實力高強的劍客大叔感到陌生吧！至於另一位角色則和這遊戲可說毫無關連，因為她正是CAPCOM的名作《VAMPIRE(魔域戰士)》中的女夢妖MORRIGAN！廠商更設計了她獨有的普通攻擊、儲砲及「大彈」，當然不能欠缺她的故事啦！但可惜使用條件暫時不明，相信要到遊戲推出後才會有答案。



■ANIE



■ANIE的儲砲十分厲害



■MORRIGAN依然靚女

其他的原創要素

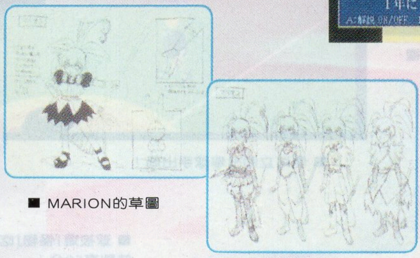
除了追加新人物外，《GUNBIRD 2》當然會有其他的原創要素。首先和之前所有彩京射擊遊戲的家用版一樣可以調教畫面的種類，除了有比較適合一般電視的ORIGINAL 1及ORIGINAL 2(可以「拉版」)，更有和畫面形狀和街機版一樣的ARCADE(但各位千萬不要把電視打直放，否則……)。而GALLERY中的當然是一大堆原畫、草圖及各種設定資料，至於它們美不美則見仁見智。另外，遊戲是對應MODEM的，只要到《GUNBIRD 2》的HOME PAGE，便可DOWNLOAD新的原畫到GALLERY中，但相信那裡絕對不會只有那麼少秘密，可能會有更多有趣東西會在日後公開。



■模式選擇畫面



■MARION的原畫

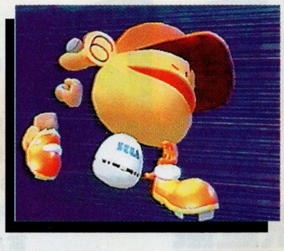


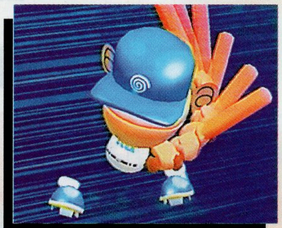
■MARION的草圖

TEXT：NEMESIS-T00

來玩職業棒球隊！







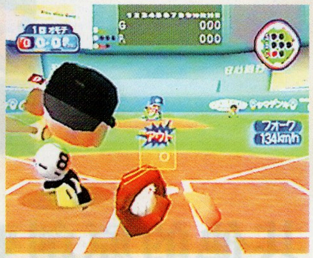
PS
製造商：SEGA
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：GD-ROM　記憶：50 BLOCKS
1~2P SPT MEM 對應VMS 對應震動PACK 對應MODEM 對應Dreamcast Keyboard 對應VGA BOX

在去年8月推出的《創造職業棒球會》，它可說和《J LEAGUE創造職業球會》同一類型，故是一隻十分有趣的育成遊戲。而這隻《來玩職業棒球隊！》則是《創造～》SPT版，換句話說即今次是真正的棒球遊戲。雖然棒球無論是運動或遊戲也不容易（正確來說是它不是香港的主流運動），但遊戲中設有不少令遊戲更容易的設計，加上人物造型依舊有趣及對應《創造～》的原創球會資料，喜歡棒球的讀者萬勿錯過。

有趣的棒球遊戲

簡單但特別的操作方法

這遊戲的操作方法比較特別，首先在移動方面是使用ANALOG方向掣，而十字掣則主要用作移動CURSOR。至於投球及擊球方面，兩者竟然同樣也是按R掣進行（擊球是按緊R掣不放然後看準時間放手），故此如果各位的手掣的L或R掣有任何「冬瓜豆腐」便最好立即修理或買新的手掣，否則已經可以不需要玩這遊戲（因為電腦是近乎不可能打出四次壞球，故此沒有機會取分，換句話說根本沒有取勝）。





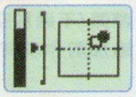
■ 既精彩又有趣的OP



■ OPTION畫面也十分有趣

一定要用VMS玩

有些讀者可能會覺得VMS容量太少而改用其他記憶卡吧，但是這遊戲卻利用VMS有個液晶體顯示畫面的特點，用它來顯示投球的球種及角度（可用ANALOG方向掣改變），故此沒有VMS的幫助是很容易打出壞球或被擊球手打中。而擊球時VMS則會顯示擊球的力度及方向（亦可用ANALOG方向掣改變），故此我們得到一個結論——一定要用VMS玩這遊戲。



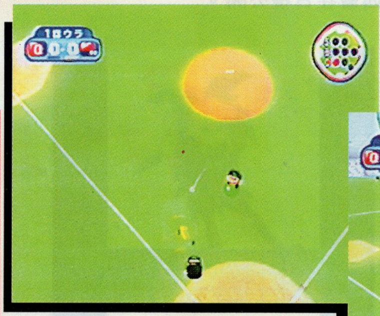
■ 擊球時



■ 投球時

是好是壞？球的落點會有顯示

相信各位懂玩棒球遊戲的讀者應該知道，當球被擊球手擊中時，只要在球落地前把它接著便可立刻令擊球手出局（貼地移動者另計），但此事其實一點也不容易做到。故此在遊戲中球方向、軌跡及落點均會有顯示，那麼只要依照它們的指示便可輕易接到球。當然，各位高手亦可在比賽開始前的設定變更中把它們關掉（改為なし）。



■ 綠色的便是落點，只要站在這裡



■ 便可立即令擊球手出局！

有趣的模式

遊戲中其中兩個模式オリジナル及ホームランパックン是和其他模式有點不同的，現在我會介紹一下。

オリジナル

各位可以在這裡查看所有在パナントMODE中得到的選手卡片，亦可在這裡把卡片和其他VMS交換。而如果卡片數目足夠，各位更可在オリジナルチーム中製造各位心目中的夢幻組合在其他模式中使用。

ホームランパックン

這個並不是比賽的模式，各位在這裡有10次機會，目的只有一個—「全壘打！全壘打！全壘打！……」以取得更高分數。但若果只是把球打上觀眾席是不能取得高的分數，各位必須擊中一些難以擊中的景物例如氣球、火車、怪物（幾層樓咁高兼且頭大身細的不是怪物是甚麼？）等等才可得到高分數。至於場地方面，除了那些真實的體育館（例如東京DOME）外，當然不可欠缺外型古怪的原創場地啦！



■ 擊中觀眾席只有20分……



■ 球被這「怪物」吃掉時則有50分！



■ 還是甚麼球場？

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

繼《STREET FIGHTER》系列以外，《VS》系列亦可算是CAPCOM「省招牌」的代表作，自96年的《X-MAN VS STREET FIGHTER》開始，CAPCOM幾乎每年也會推出《VS》系列的新作，只是在99年並沒有推出《VS》系列的作品。然而，各位《VS》系列的FANS也不須再「吊癮」了，因為在這個二千年的年頭，CAPCOM將推出她今年大作的第一擊—《MARVEL VS CAPCOM 2》。

AC
製造商：CAPCOM
發售日：予定2000年春
售價：—　容量：—記憶：—
FIG／對應VMS

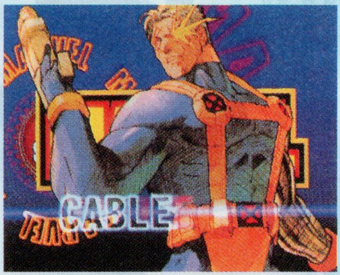
DC
製造商：CAPCOM售價：未定
發售日：予定2000年春
容量：GD-ROM　記憶：未定
FIG／對應VMS

今次玩埋3 on 3！

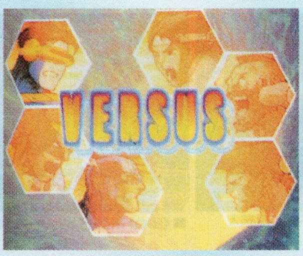
今集有乜特色？



上集《MARVEL VS CAPCOM》甫推出便大受歡迎，歸究其因，不外乎是當中的角色可謂人才濟濟，分別計有MARVEL英雄諸如SPIDER MAN、CAPTAIN AMERICA、WPLFVERINE及CAPCOM代表阿RYU、春麗、飛龍等，此外，多元化的攻擊模式亦是引人入勝的地方。至於在今集《MARVEL VS CAPCOM 2》中，基本上所有在前作中受玩家歡迎的系統也會盡數保留下來，不僅如此，這些系統更會作出進一步的強化。順帶一提，由於此作是以NOAMI基板作開發，所以可對應VMS，而且據知以這些SAVE載入DC版，其內容是會得到「進化」的。（！？）



CHECK 1！NO MORE TAG BATLLE



相信大家也知道以往的《VS》系列作品是以2人一組的TAG BATTLE形式進行比賽，戰鬥中可隨時轉換PARTNER。雖然有關本集的登場角色總數仍是一個謎，但相信會是整個《VS》系列中人數最多的一集（起碼確定X-MAN隊長CYCLOP會復出！）。而且此作的戰鬥形式亦將會破天荒摒棄了同系列一直以來2人一組的TAG BATTLE形式，取而代之，是以3人一隊的TEAM BATTLE形式來進行比賽決鬥。記得前作《MARVEL VS CAPCOM》在發動「VARIABLE CROSS」後是可造成最多4人同時在畫面內進行亂鬥！然而，由於今集的戰鬥是採用3對3的TEAM BATTLE形式，那豈不代表可造成最多6人同時在畫面內進行亂鬥？



CHECK 2！合體攻擊大幅POWER UP

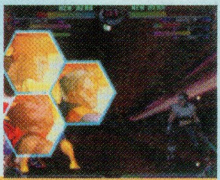
《VS.》系列作品的合體攻擊在今集中仍會保留，同時更會作出進一步的大幅強化。以下，我們將就VARIABLE COMBINATION、VARIABLE ATTACK及DELAYED HYPER COMBO三個系統分別作出說明。

a）VARIABLE COMBINATION



前作已存在的固有合體攻擊技，然而，今集的V.C.卻變成了利用3人同時協力以HYPER COMBO攻擊作為交接的友情合體技，由於是3人同時施展HYPER COMBO的關係，故此所造成的損傷極大，同時亦能造出800HIT以上的攻擊效果！





b）VARIABLE ATTACK



同樣是前作已存在的固有合體攻擊技，俗稱換PARTNER。基本上，所謂「VARIABLE ATTACK」即是同伴之間互相交接的攻擊系統，主要是作為控制同伴相方體力回復的程度。然而，來到今集，雖然保留有攻擊對手的效果，但未知會否保留場外角色的HP會根據其體力糟上的紅色部份（受損部份）作相應回復這特性。

c）DELAYED HYPER COMBO

DELAYED HYPER COMBO是今集才被首次引進的合體攻擊技，玩者以順序形式輸入隊伍中3名成員的HYPER COMBO指令，之後玩者隊伍中的3人便會連續發動其HYPER COMBO攻擊，由於是3人的HYPER COMBO會連續炸裂，其破壞力之巨，大家也可想而知。

CHECK 3！新人物登場



TEXT：
Zombie Killer福田

BIOHAZARD® GUN SURVIVOR

攻略開始前最後介紹

PS
製造商：CAPCOM
售價：382港元　發售日：2000年1月27日
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
STG／1人／MEM／對應GUNCON／對應ANALOG CONTROLLER

令人期待已久、望穿秋水的大作《BIOHAZARD GUN SURVIVOR》(以下簡稱《BHGS》)快將推出了，尤幸(不幸？)負責製作此攻略的正好是小弟，所以便能提早體驗它。可能有人會認為此作與SEGA的《HOD》相近似，所以遊戲性並不會太高，但我可以在這裏向閣下保證，只要你手持GUNCON來認真對待它，就必定會發現到它的獨特好玩之處！閒話休題，筆者先為大家介紹三名主要角色與及頭幾關的內容。

登場角色介紹



主角

由於直升機發生事故墜落地上，頓令他全部記憶消失得一乾二淨，而唯一伴在身旁的就只有一把手鎗，但他自己卻不知道到底甚麼事導致如斯田地。



安迪・可蘭特

負責管理地下水道的大叔，對世間種種事情的反應都很冷淡，從而獨自隱居在地下水道內；興趣是拍實麗來(即影即有相片)。



洛特・古拉因

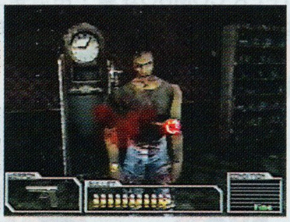
年僅12歲的少年，因為父親乃隸屬於UMBRELLA的研究員，故此十分尊崇UMBRELLA的偉大成就；出乎意料地他對主角的過去相當清楚：

序盤版面簡介

教會

《BHGS》的其中一個特色，就是採用了多線式故事分支，而在首個分歧點裏玩者可進入「教會」的劇情分支。雖然是神聖萬分的教會，不過仍敵不過喪屍們的襲擊，主角唯有利用手上僅有的武器來殺出血路。很有趣是《BHGS》和同系列的作品一樣，需要動動腦筋解謎找尋去路，另外分佈在各個迷宮的檔案寫上了重要情報，務必將之全數找出來。


■甫進入教堂便被喪屍圍剿


■在大鐘右側發亮的東西是甚麼？



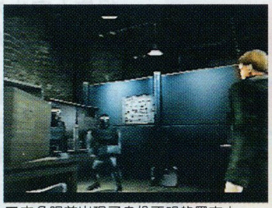
■發現了教堂經理的日記，快點看吧



■兩頭喪屍慘遭瞬殺！

遊戲機中心

離開了教會後，玩者接着便可在第二個分支點選擇去路，其中較為有趣的應該是大家很熟悉的遊戲機中心。在這關狙擊玩者的敵人是首度出場的黑衣人，身分極為神秘的他們實力凌駕於喪屍之上，偶一不慎便會有如羔羊般被宰割，而另一方面藏身在對面樓的某人突然發難，向着主角這邊廂胡亂開鎗。到底理由是甚麼？黑衣人又是有甚麼來頭？

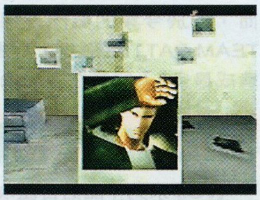

■主角眼前出現了身份不明的黑衣人


■《BIO》系列名物——急救噴霧

地下水道

輾轉一瞬間，主角走進了幾乎伸手不見五指的地下水道(坑渠？)，沿途靜悄悄只有自己的腳步聲，很難想像不到會有甚麼「好事」會發生…在水道的盡頭有一小房間，裏面隨處都貼滿了相片，主角在好奇心驅使下四處查看，竟然發現有自己被攝下的照片…


■平靜得可以的坑渠，難道暗藏殺機…


■為何有人會和主角拍照？目的何在？

《BIOHAZARD GUN SURVIVOR公式攻略本》
CAPCOM ASIA CO.,LTD.發行 遊戲誌編輯部製作
2000年1月27日與遊戲同步發售 定價港幣40元正

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

TEXT：小璘

RPG創作室4

PS
製造商：ASCII　售價：6800日圓
發售日：預定3月發售　記憶：最少3 BLOCKS
容量：CD-ROM×2（連《角色創作室》）
ETC／MEM／對應震動手掣、滑鼠



角色扮演遊戲由我創

不經不覺，由玩者自己創作RPG遊戲的本作已推出至第四集，既然推出到第四集，內容當然強化了不少，其中的遊戲系統、角色、環境等設定將會強化得更盡善盡美，務求使玩者可以設計出專業的作品。各位喜愛設計遊戲的朋友，就千萬不要錯過了。

基本設定

雖然本作將會讓各設計家提高自由度，可是當中也必須有基本設定，令玩者不用每次也要花時間去造一些只會於遊戲內出現數秒的東西，現在就為各位介紹一下這些基本設定。

世界觀



各位可自由設定世界觀，不同的世界觀也會對遊戲內容有所不同，首先最先影響到的相信就是環境，至於角色在物理以外的攻擊或補助亦會因而改變，另外武器和道具亦當然也會有異。因此，即使世界觀和舞台有少許不同，也可令遊戲的變化層出不窮。

怪獸



遊戲內經常都會出現的怪獸，當中將設有百多種不同類型及種類，而同時每一隻更有4種不同顏色以供選擇，那各設計家就可以不同顏色來分別不同級數的怪物了。

地方





在環境方面，當中亦會有多種不同的地方選擇，其中有幻想虛擬式、科幻式又或是模擬真實式，總之為了配合各位所設計的遊戲內容，必定能找到合心水的地方的。另外，當中更有氣候設定，想那裏陽光普照、下大雨，甚至吹暴風雪嗎？只要設定好的話，那就可以「要風得風、要雨得雨」了。

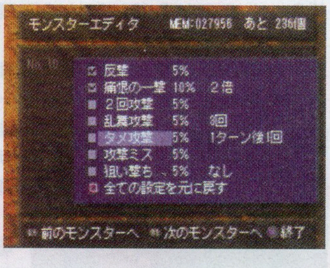
戰鬥畫面



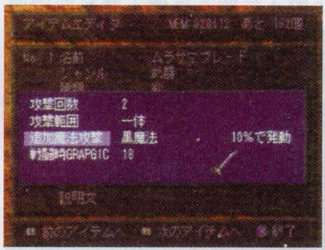


在戰鬥的時候自然會進入戰鬥畫面，而其中最華麗便是當使出魔法的時候，而此作將會提供一些動畫於使出魔法時使用，其中有2D亦有3D任各位選擇。

戰鬥資料設定



在RPG內戰鬥是遊戲的重要環節，所以其設定亦是各位需要顧及的重要地方之一，其中連勝利條件、攻擊方式、作戰方式，甚至攻擊的成功機會率等也需要設定，這些設定也將會影響遊戲的難易度，若控制得不好的話，即使遊戲設計得多美麗也沒用，所以非小心設定不可。



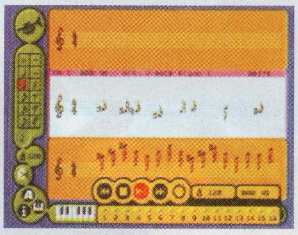


真正自由的設定

雖然當中設有角色樣子供各位選擇，可是這些設定總是會令人覺得遊戲不是屬於自己，主角和重要角色畢竟是需要長期面對的角色，還是由自己設計一下才更有成功感。而此作亦有見及此，便會隨遊戲附加一隻由自由設計角色樣貌、動畫、遊戲標題等的設計CD《角色創作室》。此外，本作亦配合另外發賣的遊戲《音樂創作室3》，玩者可於其中編好多首不同的樂曲，成為戰鬥音樂和冒險時候所使用的音樂，於不同的場合內播放亦可。想加入屬於自己創造的角色在內，又或想加插屬於自己的遊戲主題曲，就要身兼人物設計師和作曲家的各位努力了！







TEXT: IKI

さらば宇宙戦艦ヤマト
愛の戦士たち
再見宇宙戰艦大和號

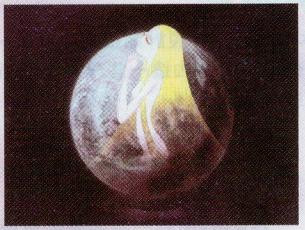
PS	製造商：BANDAI
	發售日：予定2000年春 售價：予定7800日圓
	容量：CD-ROM 記憶：BLOCK數未定
	SLG／MEM

20後感動再臨！

《宇宙戰艦大和號》是日本動畫史上的不朽名作，猶記得當年的感動最終回實在令不少人為之感動流涕。其中松本零士亦此作而奠下了牢不可破的大師地位，往後的作品如《銀河鐵道999》亦成為動畫界的經典之作。轉眼已是20多年，如今這套動畫名作終於復活，並以SLG遊戲形式於PS上再次與大家見面，希望這班愛之戰士可以再次感動大家的心靈罷！



令人感動的故事



在與嘉美拉斯星（ガミラス星）大戰2年後，地球已漸漸復興過來，同時亦再次伸手向大陽系的惑星探索。與此同時，宇宙戰艦大和號的一班元艦隊工作員便兼負起部署地球復興及發展惑星探索技術的重任。然而，在同一時間內，似乎有一股極具威脅性的新勢力席捲全宇宙。一顆巨大的白色慧星正在宇宙空間內移動—這就是「慧星帝國」，他們帶隨一支強力的宇宙艦隊，準備向正在進發軌道上的惑星進行侵略，繼而使其殖民化。



另一方面，宇宙戰艦大和號的一班元艦隊工作人員，在調查白色慧星所遺下的謎之留言時，竟發現地球正陷入一個大危機！雖然他們與地球防衛會議取得聯絡並謀求協助，但竟以安全理由下令隊員必須放棄宇宙戰艦大和號。就在此時，一班愛之戰士出現，他們甘願背負上「反亂部隊」的污名而與大和號的一班工作人員結集，無視司令部的退艦令，繼續駕駛著宇宙戰艦大和號昂然向前驅進。



激烈的戰鬥再現



遊戲中，玩者所扮演的角色正是宇宙戰艦大和號的艦長，你須要指揮著與敵軍「慧星帝國」在浩瀚無邊的宇宙展開一場壯烈的艦隊戰爭。當然，身為指揮官的玩者亦可直接指揮旗下的艦隊成員向敵兵攻擊，來一場短兵相接的「白兵戰」。



基本上，白兵戰即是玩者或艦隊成員直接操作武器向敵兵攻擊的射擊遊戲，而艦隊戰則是以艦載機戰鬥，當中鏡頭視點可切換，使戰鬥更具迫力。

指揮地球防衛艦隊作戰



遊戲中，玩者的艦隊除了宇宙戰艦大和號外，在戰鬥中更會得到地球防衛艦隊的幫助。玩者可透過通信指令，指示地球防衛艦隊的艦隻作出援護攻擊。除此以外，遊戲中，玩者所指揮的大和號的武器亦是非常多元化，主砲、副砲及波動波砲等原著中所搭載的武器亦會一一忠實再現。根據敵方艦隊種類的數目、所處位置的距離及當時的狀況，來考慮作出最合適的戰法。同時，遊戲中的大和號亦設有艦載機，其中有一支名為「Cosmo Tiger隊」的部隊登場，他們是由5機組成的部隊。最後，在移動的同時，玩者亦可使用瞬間轉移的「Wave航法」。



多元化劇情



根據玩者的行動，將決定遊戲中的故事是發展成電影版或TV版的情節。而且遊戲中更同時收錄電影版及TV版的Ending版本，當然，遊戲中的故事亦追加了不少原創情節。最後，遊戲中幾乎所有的劇情演出部份也是有聲優配音，使玩者能更投入《宇宙戰艦大和號》的世界。

人物介紹



戰鬥隊長 古代進



技師長 真田志郎



司令長官 藤堂平九郎



航行班長 島大介



アンドロメダ艦長 土方龍

TEXT: IKI

PS	
製造商: NAMCO	發售日: 予定2000年
售價: 未定	容量: CD-ROM
記憶: BLOCK數未定	
RPG/MEM	

"神" RPG(暫稱)

一直以來，人心目中的「神」也是高高在上、值得人類尊重及信賴的，而「神」亦處於一個人類遙不可及的地方。然而，在這個《"神" RPG》(暫稱)中，「神」卻是與人類並存於現實世界中，換言之，人類可於日常生活中碰上「神」。在這個獨特的舞台上，玩者將可分別體驗到神族與人間族這種對極的位置，大家也可自由選擇以人間族的カガト或神族的不死乃神子作主角。



NAMCO最強RPG！

世界觀



遊戲中的世界分別由6塊浮游於雲海中的大陸組成，每個國家也有一種叫「神威」的神奇力量用作支配人間族及保護神族之用。以下，則是有關遊戲中6個國家的簡介。

1) 大地之國--由葉之神王一族所統治的國家。主要負責農耕物的管理及品種的改良，此外亦會負責管理土地灌溉的事宜。

2) 火之國--由焰之神王一族所統治的國家。主要負責鋼鐵金屬的加工及道具的開發，此外亦會負責提供火力的事宜。

3) 光之國--由智之神王一族所統治的國家。主要負責知識及律法的管理，此外亦會負責推行教育、灌輸知識及律法的事宜。

4) 天空之國--由空之神王一族所統治的國家。主要負責施用「神威」，此外亦會擔負起管理世界氣候的事宜。

5) 生之國--由命之神王一族所統治的國家。主要負責提供醫院的醫療技術，此外亦會負責管理家畜及生產的事宜。

6) 闇之國--由田之神王一族所統治的國家。據知，在這個國家是有一位稱為「樂之神王」的神族存在著。

故事

在這片雲海上，有6塊浮游的大陸存在。一天，恬靜的大自然受到一班強大的妖獸所威脅，6個國家的神王一族便率領神族討伐妖獸，庇護這片大地及人類。玩者將可選擇神族的不死乃神子與人間族的カガト開始故事。留意同伴是可以互相交換在村中獨自收集的情報。

カガト篇





自少在闇之國長大的カガト，由於很想見識外面世界，在好奇心驅使下便展開了改變他一生的命運之旅。據知人間族擁有「神威」的力量較弱，他可會得到神族的幫忙嗎？

不死乃神子篇





由於自恃為神族的身分，不死一向也以擁有高貴的血統而感到自豪。由於受到生之國的神王一族所託付，結果便展開了討伐妖獸的旅程。由於神族能使用「神威」，故其實力較強。

人設

這遊戲除了邀得寺田憲史設定故事的世界觀原案外，當中的人設亦可真是大來頭，因為負責這遊戲人設部份的那位仁兄就是大家也耳熟能詳、鼎鼎大名的美樹本晴彥。



カガト

遊戲的主人翁，自少失去雙親，是一名在闇之國長大的少年，性格開朗的開心快活人。



小夜姬

不死的妹子，亦是智之神王的女兒。最擅長於治療系的法術。



不死乃神子

神族人，通常人們也稱作「不死」。為人極度冷酷，而且身負光之國及生之國的秘密‧‧‧‧

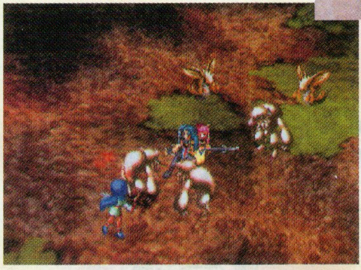


シュオン

在火之國出現的少女，相信是個值得信賴的同伴(寵？)。

戰鬥





遊戲的戰鬥全是以完全Auto Battle形式進行，玩者須根據當時戰況作出適當的全體指示，而且，根據玩者剛才所作出的指示，隊伍中的成員的彼此關係也會有所變化。由於遊戲極重視人際關係，故玩者在作出指示前也要三思。最後，本文一直提及的「神威」其實是魔法的一種，不過是神族專用的，不同神族也有其得意的「神威」，如不死最擅長攻擊系「神威」，而小夜姬則最擅長於治療系「神威」等。

TEXT: IKI

Tales of Eternia

名作第三篇續報！

PS	製造商：NAMCO 發售日：2000年予定
	售價：未定 容量：CD-ROM
	記憶：BLOCK數未定
	RPG／MEM

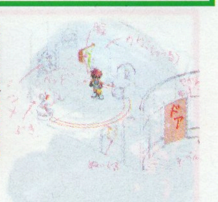
遊戲廠商NAMCO在2000年似乎有轉向專攻RPG遊戲市場的趨勢，除了全新風格的《神RPG》(暫稱)外，其著名RPG遊戲《TALE OF～》系列又宣佈將會推出最新一集-《TALE OF ETERNIA》。繼《TALE OF DENSITY》及《TALE OF PHANTASIA》前兩集大受歡迎後，最新一集的《TALE OF～》系列，除了版數及EVENT會大幅增加外，容量更以雙CD推出！以下，筆者將就遊戲的故事內容、新增人設造型等作出簡略之概說，希望大家會喜歡。

Story 故事內容

在《TALE OF ETERNIA》中，遊戲的世界觀將有別於前兩作。本作的故事舞台發生在一個名為「依夫利亞」(インフェリア)的大陸，在這個世界中持有一種叫クレーメル(晶靈)的不可思議的力量，這本來亦是一個平和寧靜的國度。主角キール•ツァイベル原為一名「狩獵少年」，一天，當他狩獵後便躺臥在草原上觀望夜空，忽然他心有所感，頓覺得天地悠悠，相比之下自己顯然比微塵還要渺小，就在此際，他心中頓起了一個念頭，認為自己也許該走出這個大陸，呼吸一下外面世界的空氣。然而，冒險也總得找個伴，因此他便聯同與自己一起成長的青梅竹馬好友ファラ•エルステッド一同走出這個陪伴他們成長的「依夫利亞」的大陸，展開他們的冒險故事‧‧‧‧也許是出於RPG主角的宿命，就連他們也不知道，在今次的冒險旅程中，他們將要兼負起拯救世界的任務。

Scoop 1！齊來拜訪ファラ的房間





甚麼？ファラ可不是本作的女主角嗎？不錯，現在就帶你們齊來參觀她的香閨。還是說回正題罷，以下公開的就是ファラ房間的設定原畫及遊戲中的完成畫面，大家可看看完成度也相當高啊！

New Face 新登場角色 キール•ツァイベル



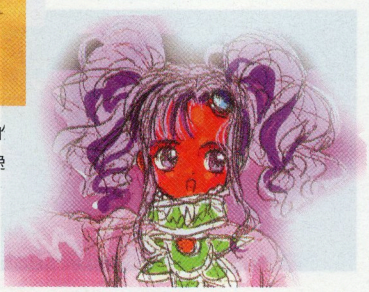
「依夫利亞」研究晶靈術的風氣十分繁盛，キール為一名對於晶靈術十分有研究的17歲少年。在戰鬥方面，由於他對於晶靈術十分有研究，故相信他的戰鬥風格也是以魔法為主。



メルディ



一名捲毛曲髮的女孩，身邊永遠也伴著一隻寵物(魔物？)似乎已成了她的象徵。今年16歲。在身邊伴著一隻寵物，故相信她的戰鬥風格也是以寵物作攻擊為主。(難道她是一名魔物使？)



World 世界觀 王都インフェリア

與遊戲世界同名的王都，是一個地位等同首都的大都市。市內的建設非常豐富，織有大劇場與城堡等，在這大都市內可會遇上同伴嗎？



モルル村

以水邊的巨大樹根作為建屋地基的不思議之村，由於四周環境均被一片大自然所包圍，所以予人一份份外恬靜的平和感覺。



Scoop 2！新 Mini Game

除了一貫的烹任料理外，本作還藏有不少新的Mini Game，例如在學生都市的大學內便藏有一個有關前作《TALE OF DENSITY》的Quiz Game，未知會否出現SFC版《TALE OF PHANTASIA》的問題呢？



晶靈

晶靈術其實是魔法效果的總稱，不同的晶靈術有不同的晶靈媒體，如火晶靈イフリート是屬攻擊系、水晶靈ウンディーネ則是回復系、而風晶靈シルフ則是屬攻防一體的魔法效果。



Scoop 3！背景隨時間產生變化

今集是導入了晝夜時間的概念，在遊戲的戰鬥畫面中，我們不難發現遊戲背景會隨時間產生日間及夜晚的變化，然而，不知日間及夜晚出現的怪物會否不同？





TEXT：NEMESIS-T00

DIGIMON WORLD DIGITAL CARD BATTLE



數碼暴龍又來了

PS
製造商：BANDAI
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1～3 BLOCKS
1～2P／ETC／MEM

《DIGIMON》(數碼暴龍)這個名字，相信有不少讀者曾經聽聞甚至曾經玩過吧。而它除了正統的手提版本外，它曾在其他遊戲機上推出過同名遊戲。繼去年1月推出的PS遊戲《DIGIMON WORLD》後，終於推出了第二作《DIGIMON WORLD CARD BATTLE》，遊戲類型當然由SRPG改為CARD GAME。喜歡《DIGIMON》或CARD GAME的讀者不容錯過！



■ 精彩的OPENING



故事簡介

今集故事舞台依然是DIGIMON WORLD的法利魯(ファイル)島，不過這裡的DIGIMON是使用卡片進行戰鬥，而管治這世界的是七位卡片戰鬥的強者「CARD LEADER(カードリーダー)」。由於在達伊魯(ダイノ)古代境中的「BUG CARD」被盜，令這世界陷入危機之中。能夠化解這個危機的，當然(又)是從異世界召喚來的「傳說中之勇者」──主角(玩者)，於是主角便開始(被迫？)漫長的旅程。



■ 這「婆婆MON(ババモン)」會提供不少情報

開始前的準備

和同類型遊戲一樣，主角的名字是可以自由設定的，不過這裡卻有點特別。首先，第一次輸入的玩者姓名是不會在遊戲中使用，只有第二次輸入的名字才會。之後更可輸入玩者的出生日期，不過輸入出生年份的限制十分少，各位竟可以將出生日期設定在2000年以後，甚至9999年也可。而當決定了上述的東西後，各位便需從紅色、藍色及綠色三塊石頭選擇其中之一，這石頭便是各位玩者初期的卡片──勇者之DECK(デック)了。這三塊石頭分別代表了三種不同種類的卡片，紅色代表攻擊重視(攻擊力高)，藍色代表防禦重視(體力高)，綠色則代表平均的能力，各位可視乎自己的需要作出選擇。



■ 6666年6月6日生？他是勇者還是魔鬼？



■ 有三種卡讓各位選擇

攻擊及援助

當選擇了卡片後，便要決定攻擊的方法。遊戲中的攻擊方法共有三種攻擊方法：

必殺技(○) 威力雖大，不過有很多方法令它無效。

通常技(△) 威力比必殺技弱，不過令它無效的方法比較少。

特殊技(×) 威力通常是最低的，不過帶有特殊效果(有例外)。

援助的方法是選擇另一張卡片作為援助之用，而援助的效果則要留意選擇卡片時的解說。援助的效果有很多，包括有令敵人的攻擊力減弱或無效、令敵人不能使用援助卡片、增加HP、沒有任何效果甚至減弱雙方能力等等搵自己笨的「援助」也有。



■ 攻擊選擇畫面



■ 援助生效了



■ 戰鬥畫面是以多邊形製作

戰鬥方法

準備

既然這是CARD GAME，DIGIMON們當然是以卡片的形式分勝負了。當進入了戰鬥畫面，並決定了哪一方先行動後，便可以選擇以那一張DIGIMON卡出戰。之後便是選擇另一張卡作為「進化FORCE」，用途是增加出戰的卡片的進化POINT，當累積至一定程度後卡片便可進化，但並不代表實力會加強，因LEVEL高的卡片在出戰時能力會減半。



■ 戰鬥前的畫面



■ 選擇卡片吧

勝負

遊戲中的戰鬥是以五局三勝制進行，任何一方只要打敗對手三張DIGIMON卡便算勝利。故此如果出戰的DIGIMON卡體力不高，便應選「全入れ替え」(按×掣)把它們全部換走，以防萬一。



■分出勝負了

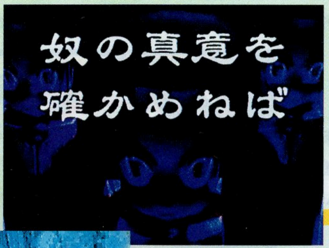
TEXT：悟空

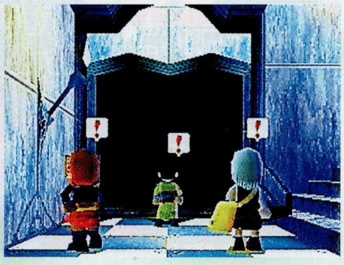
Neorude刻下的紋章

終於再有隻GAME對應滑鼠喇～

PS	
製造商：TECHNOSOFT	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1P/RPG/MOUSE、DUAL SHOCK對應	







一隻以解謎型式進行的遊戲，因為題材不算新鮮，而且在同月更有其他名作推出，遊戲更加被比了下去。其實遊戲亦有其獨特之處，如遊戲的難度設定不高，對一些想接觸這類解謎遊戲的玩家是個不錯的選擇，另外遊戲玩法簡單，玩家很容易便可玩上手，所以《Neorude~刻下的紋章~》是隻可以一玩的遊戲。

智取經驗值



以戰鬥取經驗值來提升等級是RPG的指定動作，《Neorude~刻下的紋章~》亦一樣，不過遊戲除了戰鬥以取得經驗值外，在遊戲中解決任何迷題也是可以取得經驗值的，不過這些經驗值會因取得方法而增加或減少，



如不明白筆者可以舉個例：有一寶物放在一高處要玩者想辦法將它取下來，這時便要動動腦筋，可以跳起取得道具、或利用一些輔助道具，如選前者就會因為不動腦筋只求方便快捷，取得的經驗值可能只有50，相反如果選擇使用後者的方法就會因為肯善用四周的每樣物件而成功取得道具，得到的經驗值便有100。即是說在遊戲中任何一個迷題都不要貪方便不去思考，因為一個以不程度的解決方法來完成迷題，所得到的經驗值是不只有50點差距，隨時會出現數百甚至更多。

玩後感

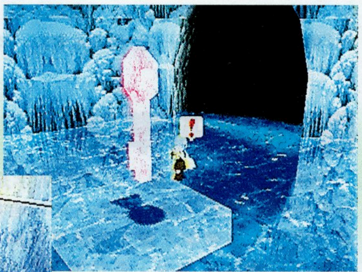


遊戲的畫面不算太差，讀碟時間亦不算長，筆者覺得可以接受，角色設計方面味道有則點像SQUARE的《武藏伝》，遊戲本身對應滑鼠，玩者可選擇手掣或滑鼠二擇其一來進行遊戲，此外遊戲中大部份的謎題都比較簡單，對一些很少玩這類解謎式RPG遊戲的玩家來說，就算在迷宮亂衝亂撞也不會有甚麼大問題，是只要肯多動腦筋定可輕鬆解決。但筆者覺得遊戲的日文比較多、漢字較少，這可能對不認識日文的玩家是一個大問題，不過這亦是一隻可以一玩的遊戲。



遊戲玩法

遊戲的玩法是玩者控制遊戲中角色在多個迷宮內以解謎方式進行冒險，控制角色最多有三人，每個角色都有一種特殊能力，這些特殊能力有多種用途，其中一種用途就可以用來打開寶箱，在遊戲中有些寶箱是需要特定能力才可以打開，所以要因應寶箱種類而使用不同角色。





戰鬥



介紹完遊戲玩法，應該到介紹戰鬥，當撞上敵人便會進入戰鬥畫面，戰鬥是以實時型式進行，即是當玩者選擇道具的同時戰鬥亦在進行中，所以玩者要不停環顧整個戰鬥的狀況而作出適當的行動，另外戰鬥中每位角色都可以使用特殊技，這些特殊技的使用法是在戰鬥開始時角色顯示下都開始儲存着一行能源BAR，當這條能源BAR儲滿時就會出現一個十字星符號，一個十字星等於一個等級的特殊技，最多可以儲5個，當第一個十字星儲好就可以使用等級一的特殊技，等級越高攻擊力便越大，但所需時間亦較長，使用與否便由玩家自行決定。



TEXT BY隨風



從前的惡夢，今日的延續－

PS
發售商：IDEA FACTORY
發售日：發售中
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
RPG MEM

沈積在思維中，那古遠的記憶，都不能忘卻的惡夢．．當時，由大魔王引起了有史以來最大的戰爭，不論人類或自然界，皆不能幸免地受到破壞。幸運地，當時亦出現了一位勇者，基於邪不能勝正的理由，勇者最後取得勝利。數十年後的今天，大魔王再次出現了。只是，今次會再有勇者出現嗎？



在那小小的村莊－

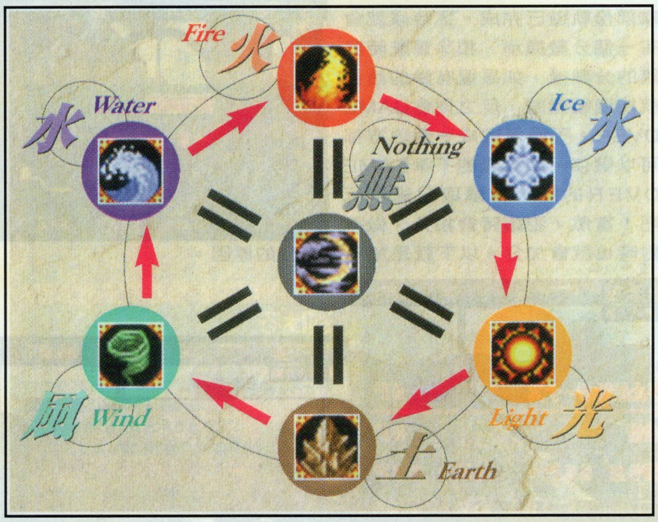
每項任務都能在村莊中獲得，當任務完成後亦要向主角的上司(GILSTER)報告。不過有時候某些不一定是GILSTER所指示，有時需要跟同伴交談中取得。就像第二stage，玩者跟FLONE交談時她要求玩者一起去探險。而村莊中還有如旅店，道具店等。玩者可以用在戰鬥中得到的金錢購買所需要的道具，建議多買一些回復用道具。





咦，屬性？什麼來的？

敵方的角色均有自己的屬性，所以玩者可以因應它們的屬性而使用不同的攻擊，因為每種屬性互相相剋。例如火對著冰會變強，可是對著水卻會變弱。用跟對方相剋的攻擊會得到較佳的效果。



遊戲內容大剖白－



CRYCE(クライス)奉了GILSTER(ギルスター)之命，連同TEMOWAN(テモワン)一起去打敗魔王。克蘭斯向茲魯斯達報告把敵人全消滅後就找FLONE(フローネ)傾談。傾談之間FLONE約CRYCE一起去探險，探險的時候他們遇到被敵人攻擊的EQUATORE(エクアトーレ)，於是便聯手幫EQUATORE打退敵人。後來他們覺得應該向GILSTER報告這件事，GILSTER聽後便命他們到罪人之穴調查．．．

難題一浪接一浪－

遊戲根據故事來進行。每一stage均會有不同事情發生，例如一開始玩者要到森林中消滅使用魔劍的魔王，完成後便繼續根據劇情進行，因此遊戲的自由度不太大。

戰鬥方式好輕鬆－



除了離開村莊外，其他地方都有藏有敵人,因此在行走的時候會遇上他們並戰鬥。戰鬥時雙方各派出一位角色對戰，若角色不幸死亡，就需找第二位角色補上。不過其實可以用「入替」來更換位置，當角色的HP所餘無已時，就可以用「入替」來把他放去後方，讓敵人不能攻擊。只要將敵方所有角色打倒，我方就獲得勝利。從勝利後取得到經驗值來提升LV。由於在最後均會有實力強勁的BOSS，必須小心應付。而在每stage戰鬥時不能使用道具，因此在戰鬥完結後先替所有角色回復體力。





不幸死亡了，怎辦？－

當我方有角色死亡時，只要剛才的戰鬥是我方獲勝的話，死亡的角色就會復活，生命力則有1點，這時候記得以回復的道具替角色回復。當然我方所有角色都死亡的話，遊戲就會結束。既然除時都有可以死亡，那麼儲存遊戲進度是必要的。可是並不是所有地方也可以儲存，要找到一顆類似水晶的物件才可以儲存，在村莊中一定會找到。





TEXT BY隨風

蒸氣機關車運轉SIMULATION SL去



「轟－轟－」蒸氣火車來喇

PS
發售商：TOMY
發售日：發售中　售價：5800日圓
容量：CD-ROM
SLG MEM

駕駛蒸氣機關車，你試過未？－

電車GO就玩得多，蒸氣火車你又有沒有玩過？雖然現在已經淘汰了蒸氣火車，不過現在你不單可以看到，還可以一嘗駕駛它的樂趣。而且遊戲還有收錄蒸氣火車的資料，喜歡它的玩者不要錯過。

深入淺出，控制簡易－

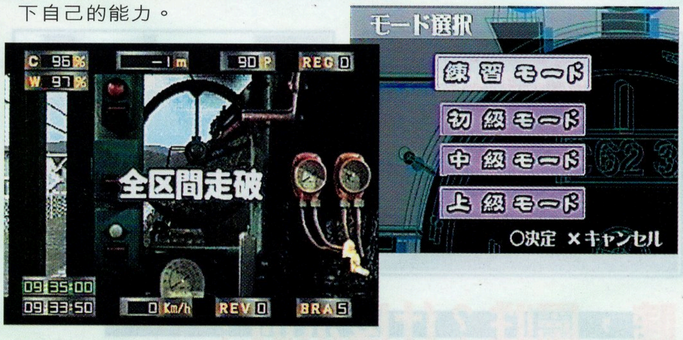
真正的蒸氣火車的確很難控制，可是這遊戲就簡單得多了。只需要調交好速度等指令，就可以看著火車慢慢的移動了，現在先來看看操作方法。



△掣	增加蒸氣（最高可至5）
○掣	減少蒸氣（最低可至0）
□掣	減低速度至停頓火車（最高可至5）
×掣	停止減速或解除火車停頓狀態（最低可至0）
↑掣	把逆轉機向上（最高可至5）
↓掣	把逆轉機向下（最低可至0）
←→掣	控制逆轉機方向
R1	汽笛
R2	トレイソ
L1	砂まき
L2	視點轉換

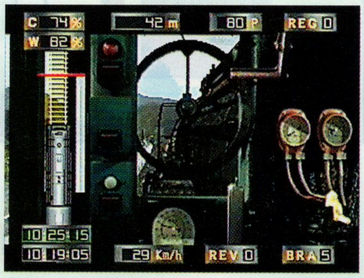
一分天才九分努力－

要駕駛蒸氣火車，是不能一步登天，因此遊戲特設幾種不同的模式讓玩者慢慢練習。首先是練習模式，初玩者必玩的模式。此模式只需駕駛一段很短的路程就完成，基本上是讓玩者熟習蒸氣火車的操作。當玩者覺得自己已經知道如何控制後，就可以到初級模式考驗一下自己的能力。



操作火車三部曲－

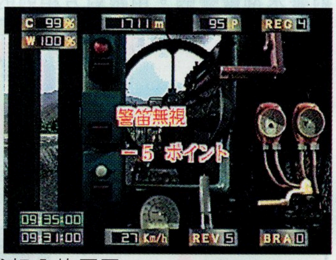
現在就來示範一次如何開火車啦！首先，要先按「×掣」解除了火車的停頓狀態，如果不解除的話，就任你如何加速也開不動火車。接著當然是按「↑掣」及「△掣」來加速啦。火車開動後，除時會需要灑水（ドレイソ）及灑沙（砂まき），而這兩項指令會有提示，所以不需太擔心。可是，有時也要你自動自覺的事情；就像按氣笛般，每到白線前或入隊道前也要按氣笛來知會別人將會有火車駛進。另外，在最後1000M的時候就要開始減速準備入站了，這時候可以按「↓掣」及「○掣」令速度不再加快，到了300~400M的時候，就按「×掣」來減速，祝玩者可以順利入站吧！

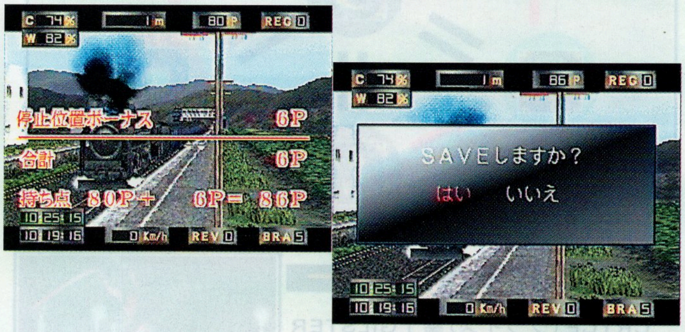




成功？失敗？大危機！－

當火車入站後，就表示蒸氣火車部份軌道已完成。這時候就會有一個分數顯示，扣除駕駛時犯錯的分數後，如果還有餘的話後就能繼續遊戲，反之則會GAME OVER。不過每完成一個地方都可以儲存，如果真的不幸GAME OVER的話，就讀取記錄再玩吧！當然，犯錯時會扣分，做得對時也就會加分。以下就是加分或扣分的原因。





扣分－1．沒有在特定的位置按氣笛2．按氣笛的次數過多3．沒有跟著標示及指示去做4．超速5．不能在指定的時間到達5．入站時駛過了指定位置。

加分－1．在跟著提示做（如灑水）2．有在特定的地方按氣笛3．入站時停車的位置正確。

TEXT BY隨風



我是航空控制官

飛機航行由我決定

PS	發售商：SYSCOM 發售日：發售中
	售價：5800日圓 容量：CD-ROM
	記憶體：MEM－1，POCKET STATION－10
	SLG／POCKET STATION／MEM

管理飛機場，駛乜驚呀？－

看到飛機在天空上飛過的時候，會不會有點希望自己是航空指揮員呢？數十多架飛機，數千多人的性命掌握在自己的手中，又會是怎麼樣的感覺呢？這隻遊戲可以滿足你的要求，讓你一嘗控制機場的滋味。另外，喜歡玩電腦遊戲的朋友，也許會得這遊戲似曾相識，沒錯，它就是遊戲的《夢幻飛機場》；兩者正是同一隻遊戲來。



又是那句，凡事皆需練習練習－

熟能生巧，玩遊戲也一樣。因此各位記得先去練習模式熟習一下機場的運作，否則一開始便撞機就不好了。練習模式只需要控制一架飛機，而且每一個步驟電腦亦會給予玩者指示，指導玩者飛機升降時有什麼要注意的，例如什麼時間開始起飛，哪些時候又要加速等。



按部就班，切忌急於求成－

別以為練習一下就立即可到一些大型機場實習，因為練習模式所學到的就只是基本讓飛機起飛的步驟，因此玩者最好先到一些比較小型的機場嘗試一下。小型機場玩的時間會比較短，而飛機的升降亦會比較小，玩者會放心地在這兒先熟習如何一次控制多架飛機的升降。另外，每個地方也有一個「合格分」，玩者只要拿到高於「合格分」的分數，就可以到另一個機場或到一些較大型的機場實習。





飛機滿天飛，小心會撞機－

在同一時間中控制多於一架飛機時，時間就要掌握得很好，因為與其中一架飛機通訊時，就不能向其他飛機作出指示，有可能會MISS了其他飛機也說不定。另外亦要留心所選擇的跑道及航道，否則分配了兩架飛機到同一航道上就必定會相撞了。而飛機與飛機之間的交會點也十分危險，例如一架正在起飛的飛機跟另一架正在降落的飛機是極有可能相撞的，要小心留意。





小小圖示，不可忽視－

遊戲中有很多不同的圖表示飛機現在的狀態，玩者就要靠這些圖示來對飛機作出指令。現在先來講解一下圖示所表示的意思。

正在下降中	被拖延中
正在等待降落中	正在起飛中
開始降落	著陸中
完成著陸	等待中
在地上滑行中	通訊中
準備出發中	

有趣的小遊戲，你喜歡嗎？－

既然遊戲可以對應POCKET STATION，那麼小遊戲是小不免了。此遊樂一共有四個小遊戲，可以在遊戲設定中存入POCKET STATION中玩。現在先來介紹一下這些小遊戲吧。



DODCE	控制飛機令它遠離障礙物直至終點
MAZE	於有限時間內在迷宮中找出出路
DEPA-RTURE	在指示時間內令飛機起飛
ARRI-VAL	在指定時間內令飛機著陸

TEXT BY隨風

MONSTER PUNISH

PS
製造商：TEICHIKU RECORDS
發售日：發售中
售價：4800日圓　容量：CD-ROM
TABMEM

序・惡鬼滿天飛—

在遠古時代的日本，曾經出現一隻鬼，所有人都很害怕。後來，有一位神把它封印在一面銅鏡中，才得以安寧。數年後的今天，在日本一處叫「田舍町」的地方，並受到惡鬼的擾亂，因此，町長決定以一面據聞可以幫人達成願意的銅鏡來做獎勵，展開「治鬼行動」。到底這面銅鏡會花落誰家？



遊戲目的—

玩者要參加這次的治鬼行動，並盡力拿到最好的成績，目標是成為最出眾的治鬼角色，從而贏取得銅鏡。



遊戲流程—

一開始玩者先設定遊戲日數，然後選擇自己喜歡的角色。這個遊戲最多只可以有四人同時遊玩，不足四位玩者可由電腦代替。開始遊戲後，所有人會輪流行動，從而消滅惡鬼們，四位玩家行動結束後代表一日。每位玩家完成一次的治鬼行動就會公佈結果，你會是第一名嗎？有時候更會有些特別的事情，例如出現大惡鬼、出現新同伴、突然被攻擊．．．等等。





戰鬥—



在戰鬥前會先讓你選擇３種不同道具，甚至有同伴，假如你不喜歡那３種物品的話也可以選擇其他的配搭，戰鬥的時候先把得到的道具或同伴配置在前方及後方，但要留意那些道具是有屬性的。而屬性則分別是「靈、精、科、筋」互相相剋。道具使用過後會消失，而同伴的hp變成零後亦會離去。

所有角色都有其不同的技能存在，你可以先在技能欄看看，再依其位置配置以發揮其力量。攻擊完成後會有一部份攻擊範圍內的惡鬼消失。





惡鬼—



當每位玩家行動完成之後惡鬼會陸續出現，有時候更會出現一些特別強的惡鬼。如果攻擊後惡鬼沒有完全被消滅掉，是會反過來攻擊自己的，要小心喲。這樣不但角色容易死亡，而且分數還會減少的。相反一次過消滅所有惡鬼，就可令分數大增。

主要角色介紹—



田中 一流：為了測試自己的能力的超能力學者，攻擊，防禦力平均，適合初玩者。



相川 ユウ：女子高中生之巫女，其技能「傷心一休」防禦力強，而另一技能「純真花吹雪」亦為HP回復術。



霸靈鬼命 三郎：宿命之古代鬼神，屬於攻擊形的。其技能「獸之拳」的攻擊力非常強勁。



イザベラ＝ノベル：為了調查而來的貴族軍人。其技能「β-DUST01」可令除了她自己之外所有東西消失。



井上 あかね：喜歡研究蟲的少女，她的技能大部份可令移動停止長達兩日。



ペーター：除了對神的信奉，還是拜金的神父，攻擊力強及懂HP回復技術。



亀さん：為了處理這次事件而加入的可憐課長，持有獨特的技能。一戰鬥就像變了個人似的。



？？？：隱藏人物

TEXT BY隨風

PS 製造商：DATAM	
發售日：發售中	售價：各3800日圓
容量：CD-ROM	記憶：8 BLOCKS
SLG MEM PocketStation	

口袋女朋友

內心之表白－





一直以來，父母因為工作的關係時常都要出國，陪伴著我的，就只有一屋子的冷清。

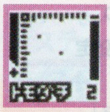
唉，這樣子，誰會不寂寞？可是，突然一陣暖流出現了，當隔壁空置著的單位住進了天使般的您，我知道，我的生活將會有所改變．．．

遊戲玩法－



相信大家還未忘記之前那陣電子寵物的熱潮吧？其實這隻遊戲的玩法跟電子寵物的玩法大同小異。在遊戲中女主角是由11歲開始，由玩者陪伴她渡過七年的生活，但實際上其實只是現實生活中的七天。此遊戲主要上都是以PocketStation來遊玩，不過每隔一陣子都要在主機玩一下，因為可能有一些特別的事件，例如女孩會叫你幫她補習．．etc。慢慢看著她長大吧！最好的結局當然是跟她白頭偕老。付帶一提，除了遊戲本身的功能要用８個記憶體之外，當中下載的小遊戲也雖要記憶體，因此最好預備一張有大量記憶體的PocketStation。

可下載物品一覽－



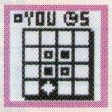
收集ID－以通信的功能來收集，最多有99個



考心算－出一列數字給你再由三個選擇之中選出正確的答案(此功能只有靜香有)



投資－主要靠運氣



黑白棋－結束時棋子較多的那方獲勝(此功能只有靜香有)



猜圓球在哪兒－猜中一次後可選繼續與否，如果繼續的話可賺取較高的金額



畫鬼腳－以畫鬼腳的方式選擇對手，再以猜拳的方式決勝負(此功能只有史緒有)



跳飛機－一格的話就方向掣，兩格的話就按確定掣(此功能只有由美有)



籃球遊戲－調整力度把籃球射進籃框(此功能只有史緒有)



旋轉洋服－頭、上身及下身分別轉動，按停後如果剛好配成一套就可以得分(此功能只有由美有)

操作方法－



在主機上：主要分為「看女主角資料」、「買東西」、「設定」、「儲存」、「下載」及「完成」。基本上在主機上只是設定資料而已，並沒有什麼內容可以玩。

「看女主角資料」	看看現時女主角能力值
「買東西」	買物品送給女主角
「設定」	調節音量，畫面．．etc
「儲存」	記錄現在的進度
「下載」	下載一些小遊戲或功能到PocketStation
「完成」	完成，回到開始畫面



PocketStation上：主要用作養成女主角。可看到現在女主角和自己的狀態，為女主角編排行程，或玩小遊戲，主要的養成都會在這裡進行。養成大置分為學習，運動，遊戲及料理。亦可以通信來提高彼此間的感情。

角色介紹－

雖然遊戲有三個女主角，不過其實是分三隻不同的碟，每集碟一位女主角，因此先看看那一位適合自己吧。



寶條院靜香：

9月10日．AB型．生於鎌倉市

為了父母而放棄成為考古學家的夢想的靜香，是個帶點柔弱的文靜女孩。

愛田由美：

4月8日．B型．生於名古屋市

獨立自主的個性，可能是因為父母經常不在身邊的原故吧？不過倒不會太寂寞，因為由美是一個很多朋友的女孩。

植野史緒：

12月20日．B型．生於福岡市

史緒是那種對朋友很好，很注意義氣的人。責任感十分強烈而且衝勁十足。

撰文者：山寺良牙

True Love Story Fan Disc～真愛物語迷家大碟～

轉校後又變成怎樣呢？



在日本頗著名戀愛模擬遊戲《True Love Story》系列，在推出過1、R、2後，再推出一隻特別版本的《True Love Story Fan Disc》，今介紹一下。



PS	
製造商：ASCII	
發售日：11月25日 價格：4800日圓	
記憶：1 Block以上（根據不同小遊戲有別）	
ETC／MEM／對應PocketStation	













交談就是關鍵

今作並不是甚麼戀愛遊戲，反而所收錄的將會一些雜項而有趣的東西，計有：電子畫集、PocketStation用小遊戲；另外亦會將原遊戲最獲好評的會話模式抽出，特別收錄在此與見崎（みさき）和君子在家中交談，當中會談到一些與作品有關的人物或其他關鍵語，若達到一定程度的話，更可以與妹妹一同出街約會，取得特別畫面，不過要達到這條件也頗大鑊，最少1天的交談次數有10次以上，再者將她的興趣度增加，成功的話便可以去約會，已知的有4個地方，其中一個需要玩者持有「票（チケット）」才能去；而最特別的就是在交談之前，可以玩一些小問答，若可以將該系列的問題全數答對的話，更可以獲得一些神秘禮品（虛擬的）。









☆到10時時她若有這樣的表情該沒問題

註：「票」取得條件是「開始遊戲後第100日，玩者留在房間時便（也許）取得」。

小小小攻略

雖然說只有交談的一Part，但實際上也有不少隱藏或比較明顯的秘密，現將她們刊出，另SD人物取得方法是答對有關該人物的所有問題。

從「見崎（みさき）」交談模式中會取得的PocketStation小遊戲和條件

小遊戲名	條件
Pocket TLS（ポケットTLS）	答對所有「音樂」系問題
網球場的約會（テニスでデート）	首次將興趣度提升至MAX
望的素描（のぞみのスケッチ）	興趣度累積至一定以上值
扑西瓜Special（スイカ割りスペシャル）	交談次數累積至100次以上
頑皮的風（風のいたずら）	1日的交談數目首次達到10次或以上
一起二重唱吧（デュエットしましょ）	約會過2次
危險小狗回家路上（危犬な帰り道）	取得SD人物5個以上

從「君子」交談模式中會取得的PocketStation小遊戲和條件

小遊戲名	條件
Pocket TLS2（ポケットTLS2）	答對所有「音樂」系問題
敗露的午休（バレーな昼休み）	首次將興趣度提升至MAX
Champion Basketball（チャンピオンバスケッボール）	興趣度累積至一定以上值
迷途的麻衣子（迷子の迷子の麻衣子）	交談次數累積至100次以上
不要輸、圖書委員（まけるな圖書委員）	1日的交談數目首次達到10次或以上
用網球決勝吧（テニスで勝負）	約會過2次
按按釘（ピントぴったり）	取得SD人物7個以上

古古怪怪的也會有



みさき／君子：進入與みさき／君子交談的小遊戲，每天下課回家後查看皮包（かばん）的話可取得道具，其後可選擇到妹妹房間，不過得留意問答遊戲需要在正式交談前選擇，若選了交談的話便不能再回到問答遊戲。

Collection（コレクション）：查看各種不同的搜集品，計有Visual（ビジュアル）、關鍵字（Tips）、道具（アイテム）、SD人物（SDキャラ）、音樂（ミュージック）、PocketStation（ポケットステーション），大部份可於交談或問答遊戲中取得。

Album（アルバム）：觀看以往這系列的一些其他彩圖

Illustration Gallery（イラストギャラリー）：觀看以往這系列的一些其他彩圖，或是遊戲中出現的黑白特別圖片，此外亦可選擇是否重覆或有否圖片解釋。

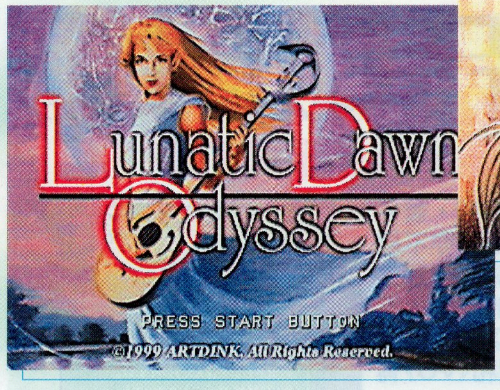
Memory Card（メモリカード）：將遊戲記錄讀出或載入

Option（オプション）：不用多說，就是遊戲內的各種設定

「見崎（みさき）」與「君子」對禮品的喜好

道具名稱	對象人物「misaki」	對象人物「君子」
熱帶魚圖鑑	普通	喜歡
圖裙（エプロン）	普通	喜歡
護腕（リストバンド）	十分喜歡＋Bonus	喜歡
小仙人掌（ミニサボテン）	普通	喜歡
唇膏（ルージュ）	喜歡	普通
蛇皮（ヘビの抜けガラ）	十分討厭	喜歡
大毛公仔（大きなぬいぐるみ）	十分喜歡＋Bonus	十分喜歡＋Bonus
耳環（イヤリング）	喜歡	討厭
推理小說	喜歡	普通
茶杯（ティーカップ）	喜歡	喜歡
拼圖（ジクソーパズル）	喜歡	普通
風景寫真集	喜歡	喜歡
套裝匙（スポーンセット）	喜歡	喜歡
熊人仔（テディベア）	十分喜歡＋Bonus	喜歡
花束	十分喜歡＋Bonus	喜歡
枕頭（まくら）	喜歡	普通
膠布（バンソウコウ）	喜歡	喜歡
動物襟針（動物ブローチ）	喜歡	十分喜歡＋Bonus
紅茶	喜歡	喜歡
運動汗巾（スポーツタオル）	喜歡	喜歡
日本茶	喜歡	喜歡
香草油（ハーブオイル）	普通	喜歡
蘋果批（アップルパイ）	喜歡	喜歡
野茶	討厭	喜歡
辣茶之素（キムチの素）	普通	喜歡
手提遊戲（携帯ゲーム）	十分喜歡＋Bonus	喜歡
意大利書（イタリアの本）	十分喜歡＋Bonus	十分喜歡＋Bonus
糖果（お菓子）	喜歡	喜歡
蛋糕（ケーキ）	喜歡	喜歡
少女漫畫（少女コミック）	討厭	喜歡
拼圖雜誌（パズル雜誌）	普通	喜歡
月刊合氣道	喜歡	討厭
零用錢（お小遣i）	喜歡	喜歡
草帽（麥わら帽子）	普通	喜歡
T恤（Tシャツ）	喜歡	十分喜歡＋Bonus
沙治公仔（シャチのむいぐるみ）	十分喜歡＋Bonus	喜歡
摺紙（折り紙）	普通	喜歡
不明（オリヅル）	十分喜歡＋Bonus	喜歡
抽獎券（宝クジ）	喜歡	普通
括式獎券（スクラッチカード）	普通	喜歡
以前的相片（昔の寫真）	十分喜歡＋Bonus	十分喜歡＋Bonus
糖果食譜	答そうだよ→討厭／答そうじゃないよ→喜歡	普通

Text by 自由冒險者阜林三郎

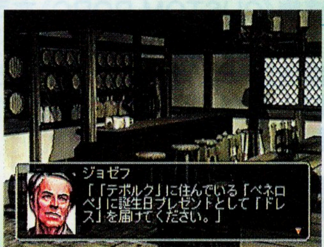




PS	製造商：ARTDINK 售價：5800日圓
	發售日：發售中(12月2日)
	容量：CD-ROM　記憶：7 Blocks
RPG / MEM	

一切由自己主宰

《Lunartic Dawn》系列一直以其自由度高而聞名，而PS版的最新作《Lunartic Dawn Odyssey》亦不例外。一改以往的巨大地圖，多重世界的模式，變成了只一個世界，利用指令代替行動的模式。然而遊戲本身沒有主線故事、能力值自由調整，以及自由組合隊伍等元素仍然存在。

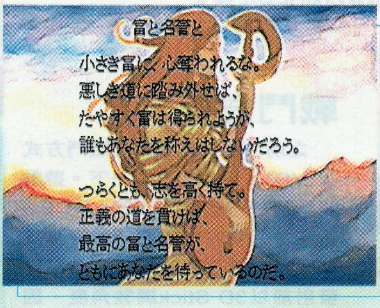




再一次自生自滅的RPG

無故仔？點玩？

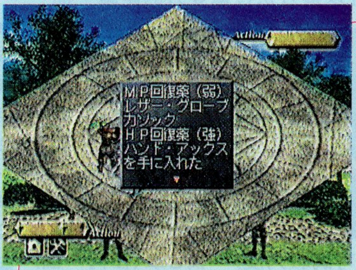
其實現時在PC界大紅大紫的《Ultima Online》，其遊戲架構本身也是來自《Lunartic Dawn》一類RPG的，電腦本身只會提供世界的結構、人物等基本元素，至於遊戲的故事，流程基本上是欠奉的，因為遊戲的主張是「由玩者玩出自己的故事」。即是說當玩者創作了自己的角色後，那角色的行動、遭遇、成長等都是根據玩者的行動來決定，完全是「十個人玩十個故事」。不過今次《Lunartic Dawn Odyssey》有點例外，為了方便玩者熟習遊戲的一些系統，遊戲初段的故事是固定的，之後才由玩者自行發展。



基本冒險守則

雖然自由度高，但有些事是在《Lunartic Dawn Odyssey》中生存必定要學會的，在這裡介紹一下。

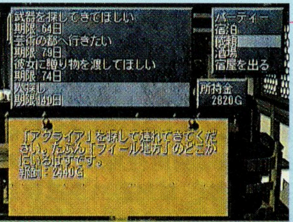
1.Game Over定爆機？主角被殺或因犯罪被捕便Game Over，不過有時犯罪是成為「黑道中人」的主要條件。而當主角年限到(老死也)或完成了某些特定的事件，遊戲便算完結，至於是那些事件則是根據玩者的遭遇而定。



2.同伴：在宿屋的酒場中會遇到來自世界各地的冒險者，由於主角的能力值低，最好是在初段的市鎮中找來一兩個同伴同行會有利得多。

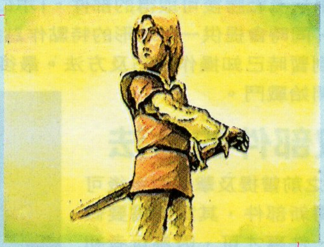


3.依賴：作為冒險者除了打魔物外，另一樣重要的是「接柯打」，因為單靠戰鬥是不會賺得金錢的。宿屋會提供各式各樣的依賴，有運送物品、護送、怪物退治、救人、尋人等等，會列出要求，給予的酬勞及時間(以日計)等資料。成功後便要在時限內回到提出依賴的宿屋收取酬勞及經驗值。若果超過日時或無法達成要求的話便作失敗論，會被人通緝，拒絕罰款(酬金的四分一)被捕便Game Over。





4.提升能力：遊戲有升Level，不過不會明顯地顯示。當升Level後能力值的上限會增加，之後便可在訓練屋增加能力。當知性能力加至50以上，以及對某屬性的信仰心高(到教會祈禱)的話，便可往該屬性的教會學習魔法。



5.增加行動範圍：遊戲本身只有一個世界，而這個世界分為四部分，除了最初的地方外，要前往其他地方就必需購買其他地區的地圖。由於地圖昂貴，加上不知該地的底蘊，所以能力不足之時還是放棄前往其他地方的念頭。



TEXT：NEMESIS-T00

CUSTOM ROBO

為成為最強的 Commander 而努力吧！



N64	
製造商	任天堂
售價	6800日圓
發售日	發售中　容量：128M
1～2P／SLG／MEM	

任何成功的遊戲總是逃不過被跟風的命運，著名的機械人動作遊戲《VIRTUAL ON》系列亦不能倖免。這隻《CUSTOM ROBO》亦可算是跟風之作之一，其戰鬥方式的確很有《VO》的影子，不過這遊戲的重點並不在於戰鬥，而是以各種配件強化機械人，加上這遊戲的對象明顯和《VO》有別，總算未至於毫無創意。



故事簡介



在遙遠的未來，機械人工學已經成為人類生活的一部份，同時亦發明了一種身高只有30cm但構造精密的小型機械人。人們將這種機械人用作戰鬥遊戲之用，使之成為全世界的小孩及成人流行的玩意。由於這種機械人可以隨意更換部件改裝，所以它們被稱為「CUSTOM　ROBO」，而操縱者則被稱為「COMMANDER」。故事的主角(即玩者，名字可自由決定)從他的母親手上得到他的CUSTOM ROBO—REI(レイ)後，便開始了他的COMMANDER生涯。



遊戲玩法

通常



未有戰鬥時的玩法和RPG遊戲分別不大，同樣需要和其他角色交談以收集遊戲中的情報。方法絕對不難，唯一要留意的是這遊戲中的移動(無論是移動角色還是Cursor)只需使用3D Stick而不是十字掣，當然對於早已習慣這種操作方法的玩者來說絕對不成問題。至於進入戰鬥的方法，當畫面中擂台附近有角色拿著CUSTOM ROBO(即手上的正立方體)時走到擂台的另一邊(通常地上會有記號)，那個角色便會向玩者提出挑戰，選はい後便可戰鬥前的準備畫面。

戰鬥前的準備



在戰鬥之前，各位玩者可以做的事共有四種。「カスタマイズ」是用作改變機械人的部件，當然事前必須取得新部件，否則進入是沒有意思。「對戰相手情報」當然是用作觀看對手的資料，包括他所使用的部件及若果玩者戰勝後可取得的部件。「ホロセウム情報」用作觀看擂台的構造，同時會提供一些地形的特點作為提示。「攻略アドバイス」中可以看到暫時已知操作技巧及方法。最後只要選第五項或按START掣便可開始戰鬥。

取部件的方法

之前曾提及擊敗對手後可取得新部件，其實還需要做多一件事才可，因為玩者初時得到的只是部件的數據，必須到「實體化COUNTER(カウンター)」或「PARTS GENERATOR(パーツジェネレータ)」將它們實體化才可使用。故此當打敗敵人後最好立刻將部件實體化，以應付之後的敵人。



■ 實體化COUNTER



■ PARTS GENERATOR

戰鬥方法



之前已經提及遊戲的戰鬥方式像《VO》，現在便介紹一下。遊戲開始前雙方的CUSTOM ROBO正處於正立方體狀態，並且身處一個發射器之內，各位必須在它發射前以3D Stick調教角度，因為當發射後CUSTOM ROBO有可能以倒下的狀態出現，故此最好以這方法拉遠雙方的距離。而遊戲擂台的確頗像《VO》，不過障礙物比《VO》更多，有些障礙物更是會移動的(例如火車)，善用它們是勝負關鍵之一。移動方法亦是大同小異，不過這遊戲只有空中DASH而沒地上DASH。至於攻擊方法方面，A掣的是槍系攻擊、B掣是手榴彈系攻擊(可調教角度)、Z掣是一種類似飛彈的攻擊(可調教角度)。而C掣(任何一個)則是突進攻擊，攻擊力比以上三種武器更大，但是會有頗長的硬直時間，善用每種武器的特點則是另一個勝負關鍵。

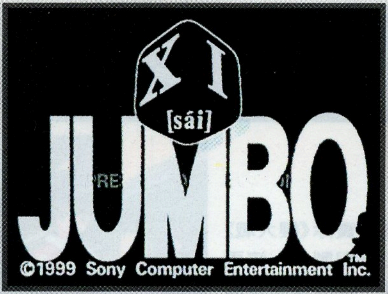








TEXY BY隨風



鬥智鬥力，誰是大贏家？

PS
發售商：SONY
發售日：發售中
售價：318港圓　容量：CD-ROM
PUZ MEM行貨



轉轉轉，頭痛了！—

相信大家還記得上年暑假時有一隻很「HIT」的遊戲吧？以移動骰子來得分，不但要考智力，靈活感也是不可或缺的；而它終於推出第二集，它就是《XI JUMBO》了。遊戲的玩法還是和前作差不多，不過就多了不少移動的方法。

一層又一層，望到頭都暈—

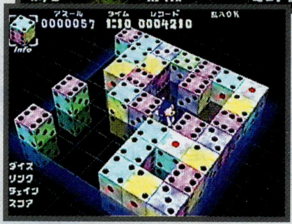
首先遊戲由本來的一層變成兩層，而且還有一些特別的骰子，例如巨大骰子，木骰子，冰骰子等。另外，除了以轉動骰子來移動外，更可以把骰子舉起拋到對手的範圍，亦可以拋高骰子來改變骰子上的數字。令遊戲的趣味性大增，耐玩度亦相對提高。



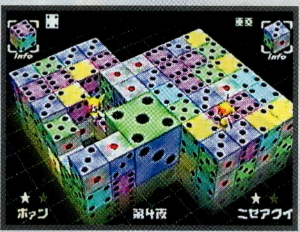
如何令骰子消失—

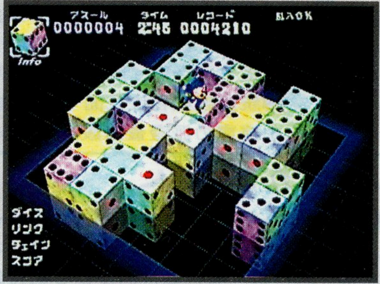
相信玩過前作的人也懂得令骰子消失，不過還是略為講述一下吧。骰子上的數字分成1~6，玩者只要跟著上面的數字，移動同樣數目的骰子並把它們連起來就可以令它們消失。例如想消掉3字的骰子，就把3顆3字的骰子連起來，那連結著的骰子就會消失。

多種模式慢慢玩—

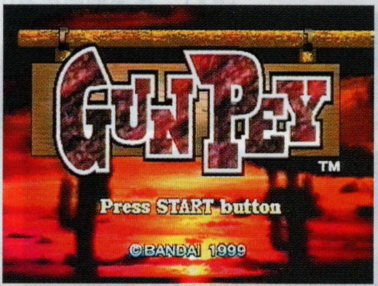


除了必有的單人模式外，亦有對戰模式，拼圖模式等可以選擇。對戰模式可由玩者之間對戰或玩者跟電腦對戰，選擇此模式後版圖的大小不變，不過就分成兩邊，兩人要不斷令自己範圍內的骰子消失，直至其中一方的範圍已被骰子完全遮蓋就是落敗的一方。





TEXT BY隨風





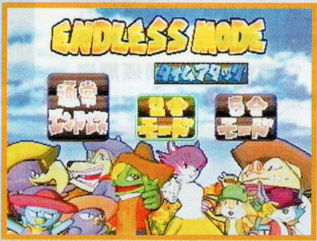
PS
發售商：BANDAI
發售日：發售中
售價：3800日圓　容量：CD-ROM
puz　mem

遊戲玩法—

玩法其實很簡單，只要把五行中的火柴連成一行就可以把它們消掉。不過火柴不斷會增加，如果火柴的數量升至最頂部就GAME OVER。相對地，如果可以一次過消失所有的火柴，分數就會大增。遊戲分為四種模式，分別為ENDKESS MODE，STAGE MODE，PUZZLE MODE和VS MODE。

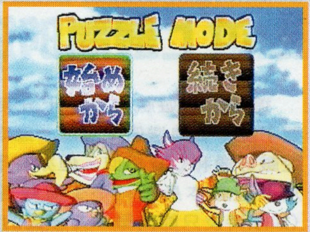
ENDKESS MODE —

時間無限制的模式，可以不斷的玩直至死亡。不過當分數越高，火柴增加的速度亦會加快。初玩的時候可以在這裡練習一下，不過此關不可以CONTINUE，死亡後就要重新玩。



PUZZLE MODE —

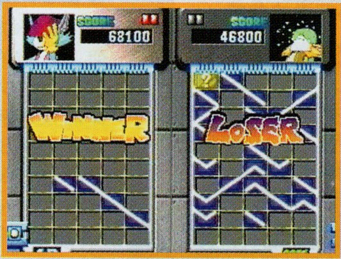
此模式的玩法是把分散了的火大排列成一個可以一次過消掉的陣式，不過要小心一點，因為只要玩者有五枝火柴連在一起就會爆發了。拼圖模式亦是100版，適合在對戰之前用來作練習。GAMR OVER後亦可以無限CONTINUE，不過分數會變成0。



STAGE MODE —

過關模式，只要玩者消掉一定數量的火柴就可以過關，要消掉的數量當然越後越多啦。此模式一共有100版。後期的難道會比較高，也許死亡的次數會增加，不過GAMR OVER後可以無限CONTINUE。





VS MODE —

相信大家對對戰模式都不會陌生，此模式可以讓兩個玩者同時相戰或玩者跟電腦對戰。另外在此模式中如果玩者一次過消掉比較多的火柴，是可以令對手玩的時候變得困難。GAMR OVER後可以無限CONTINUE，由ROUND ONE開始玩。

熱點新作

萌えよ剣 機動新撰組

TEXT：小璘

PS	
製造商：ASCII	售價：未定
發售日：預定2000年發售	
容量：CD-ROM	記憶：未定
RPG／MEM	

厲向新時代所帶來的動亂

機動新撰組

日本歷史背景＋美女勇士＝廣井王子

「廣井王子」這個名字，相信自《櫻大戰》推出以後，沒有人不認識他吧！其實除《櫻大戰》系列外，之前於PlayStation內推出的《聖少女艦隊Virgin Fleet》，他亦有份參與製作。這兩套作品的共通點就是起用大量少女擔任主角，和同以日本歷史作遊戲背景，難度這就是廣井的特色？不如現在就看看本作又是一套怎樣的作品吧！



■不知遊戲會否有戀愛育成部份呢？

廣井成份其之一：日本歷史背景

本作的故事就是發生在明治時代，由於當時明治維新後有大量外國思想和科技傳入日本，令其的文化開始有所改變。在這時局還未穩定的時候，有心搗亂的份子就藉着這時機到處搞事；為了使民心安定，當時的政府就設立了擁有獨立權力的治安機關，由田本龍馬之妻子阿涼擔任長官，並帶領一眾成員成為京都府警機動警察別動隊——新撰組組員，一起以維持治安為目標而戰。至於玩者在遊戲內將會是一位原是於學府中讀書的學生，由於沒錢交學費而避迫成為新撰組成員。

廣井成份其之二：美女勇士

每套遊戲作品總少不了女角，本作當然亦不例外，當中會有11位主要角色登場，其中不乏多位美少女登場，她們以英姿凜凜的新撰組組員身份，與主角一同行動。既然此作是以日本古代作背景，當中的女角色們會身穿日本傳統服裝與各位見面；至於這次的人設將會由著名漫畫家高橋留美子擔任，由這實力派漫畫家設計角色，相信必定給各位一定的信心保証。



■身為參謀、並擁有冷靜的判斷的土方歲繪

■有點像真宮寺櫻的沖田薰

■充滿正義感的近藤勇子將會為人民服務

■外表柔弱的阿涼便是帶領着新撰組的長官

三人合力打敵人

遊戲將會以AVG再加插RPG進行，在AVG部份，當然就是主角透過與其他人談話，以取得一定情報去進行遊戲；RPG部份則會有兩位新撰組成員與主角一起行動，其行動目的便是要對付敵人以維持治安，而這三人一組為行動方式的玩法，不知又會否好像《聖少女艦隊》的遊戲形式呢？

(圖片為開發中畫面)



■使用柳生新陰流劍法的弓月新太郎，就是本作的主角

TEXT：畏高的追跡者0

PS	
製造商：TEHNO SOLEIL	
售價：3800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1P／PUZ／MEM	

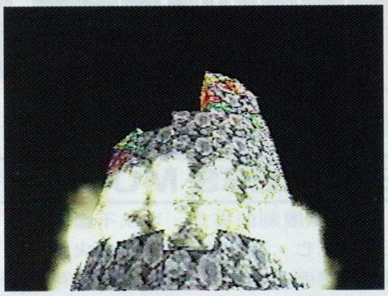


建世上最高的塔吧！

這隻智力遊戲的目的十分有趣，玩者要不斷令石塊增值來建造一座塔。雖然這遊戲好像和《XI》相似，但亦有不少分別；加上遊戲本身設有不少留難各位的設定(如限時及只能向單一方移動的方塊等)，故此難度不低。是一隻頗為刺激的遊戲。

遊戲玩法

玩者的目的是以轉動(移動)腳下的石塊，當兩塊石塊接觸時，若果其接觸點的部份的顏色相同(不包括灰色)，石塊便會增值。增值後如果能在角色上的「天使之翼」消失前再令其他地方的石塊增值便是「連鎖」，連鎖的好處是會在成功後會令部份未有石塊的地方出現一定數量(視乎連鎖次數而定)的新石塊，絕對是勝負的關鍵之一。如果移動石塊時剛好令所有可使用的石塊砌成一層(由十八塊石塊組成的圓形)時，便會立即出現新的石塊及獎分(RING BONUS)，故此無需害怕會因而GAME OVER。至於真正的GAME OVER條件方面，畫面左方顯示了現時塔的高度，藍色的部份代表暫時已建成的層數，它們會隨著時間逐層變成紅色，全部變成紅色便是GAME OVER。



■GAME OVER時塔便會倒塌

主要模式介紹

NORMAL GAME

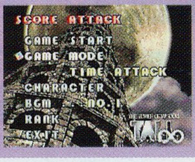
遊戲的正式模式，這裡共有八版，每一版的勝利條件也是將塔建高十層。在開始前各位可以設定難度及選擇角色，但角色基本上除了令畫面有點不同外便毫無用處，不過當中會有數名隱藏角色。



■還是甚麼

SCORE ATTACK

玩法和NORMAL MODE相似，不過在開始前不可設定難度，而是以模式選擇代替。可選擇的模式有TIME ATTACK及ENDLESS，它們的分別在於前者只有一版而後者則無限版，只會在GAME OVER時才會停止。



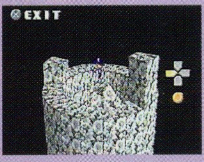
■可選擇模式

PUZZLE GAME

同類型遊戲常見的模式，目的是在有限的步數之內將版圖上所有石塊增值，使之成為無屬性(全灰色)的石塊。難度當然不低，由其是最後數版。



■應怎樣處理呢？



■玩者有練習的機會

TUTORIAL

和同類型遊戲一樣，這個是介紹遊戲玩法及規則的模式，而在介紹了某些技巧之後是會立刻讓玩者練習，絕對適合初玩者。

TEXT：NEMESIS-T00



ROCKMAN 6 史上最大之戰！

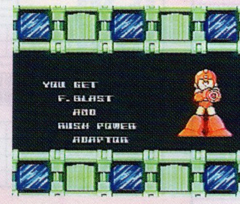
洛克人在紅白機上的最後一戰！

PS	
製造商：CAPCOM	
售價：195港元	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1P／ACT／MEM／對應ANALOG手掣(可震動)／對應PocketStation	



自去年八月開始，CAPCOM在PS上重新推出初代的《ROCKMAN》系列，經過了四個月，終於推出了這系列的第六作《ROCKMAN 6史上最大之戰》。同時，本作亦是最後的紅白機版《ROCKMAN》(《ROCKMAN 7》是超任的作品)，故此無論畫面、音效及系統也是六集中擁有最高質素的作品；而PS版當然會追加不少新元素，加上依然對應PocketStation，各位FANS萬物錯過！

變身吧！ROCKMAN！



《ROCKMAN 6》主要新系統之一，當擊敗特定的BOSS時，便會得到RUSH JET ADAPTOR(可變成JET ROCKMAN)或RUSH POWER ADAPTOR(可變成POWER ROCKMAN)，之後玩者便可在武器選擇畫面中(按START)或按R2變身了。至於兩種型態的特點如下。

JET ROCKMAN



當緊按跳擊(×)不放時，便可在空中作短暫飛行，可用作應付難以跳過的陷阱。不過，這個型態是不能使用HYPER ROCK BUSTER(緊按□，即儲砲)及SLIDING(按○或按↓＋×)。

POWER ROCKMAN



普通攻擊由ROCK BUSTER變成了用拳攻擊，攻擊範圍大幅縮短，但攻擊力比ROCK BUSTER強；而且同樣可以儲勁增加攻擊力(可以破壞某些牆壁)，不過攻擊範圍會更短。和JET ROCKMAN一樣，這個型態亦是不能使用SLIDING。



原創模式及要素簡介

和之前五集一樣，本作同樣追加了不少原創要素。「NAVI(ナビ)MODE」中設有「ORIGINAL(オリジナル)MODE」沒有的提示，可說是為初學者而設的模式。「Dr. LIGHT(ライト)研究所」中除了可以看到所有已登場的嘍囉及BOSS的資料外，更可所有已得到的原畫。至於PocketStation的遊戲「ポケロク6」，這是一個育成遊戲，除了可以強化ROCKMAN外，更可強化任何BOSS！







TEXT：NEMESIS-T00



NINE NINE 之迷偵探

吉本藝人又來了

PS	
製造商：NAMCO	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1P／AVG／對應ANALOG手掣(可震動)	

遊戲玩法

遊戲玩法非常簡單，當可以自由行動時玩者便要控制主角矢部浩之四處調查，以找出任何線索解決這件「盜竊事件」。除此之外，遊戲中會有不少EVENT發生，其內容當然十分有趣。而另一位主角岡村隆史當情緒激動時，畫面上方便會出現一條TENSION計，玩者必須在它接近頂點時按□掣，否則他便會暴走(失控)，做出各種有趣事情影響以後的調查工作。另外，部份EVENT中會以MINI GAME形式進行，不過它們的玩法非常簡單，各位可以放心。



■ TENSION計出現了，不阻止的話……



■ 岡村便會……



■ 這個是射擊遊戲



■ 這個則是要收集從天而降的食物

<吉本興業>這個名字相信大家未必會認識，其實這間株式會社旗下的全是出色的搞笑藝人，而且大部份藝人都是「相貌奇特」的，故此十分有趣。它亦曾推出遊戲，不過它有一個特殊癖好，就是遊戲中的角色竟由旗下藝人扮演！問你服未？而今次這隻遊戲雖然是NAMCO出品，但是角色依然是由吉本藝人扮演，故此各位最好要有心理準備，隨時會笑至求生不得、求死不能！



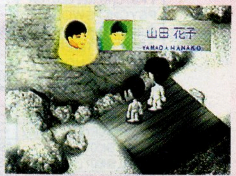
■ 這八位已是比較像常人的了……

有乜特色

最大的特色當然是吉本藝人們的精彩演出了，而今次他們更做回自己—以自己的真正名字(有可能是藝名)及工作(藝人)在遊戲中登場，十分有親切感。至於參與演出的藝人相信各位未必會認識，但他們可能早已在各位看過的日本電視節目甚至歌手的Music Video中出現過，其中之一便是曾與女子組合歌手Puffy合唱《MOTHER》的山田花子！有印象的相信必曾被她的尊容嚇(笑)個半死。



■ 每當有人物出場便會立刻介紹



■ 山田花子實在太……(嘔吐中)



TEXT：AMI
協力：隨風

頂上決戰 最強
FIGHTERS SNK VS CAPCOM

鳴謝SNK提供資料

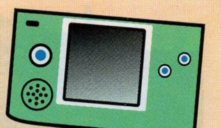


FIG
發售商：SNK
發售日：發售中
售價：4300日圓
注目度：☆☆☆☆☆

前數期曾為大家介紹過的《頂上決戰 最強FIGHTERS SNK VS CAPCOM》，現在為大家送上更詳盡的介紹！今次將會刊登角色們的技表。

草薙京－

特殊技	
外式・奈落落吐式	跳躍中按↓+A
外式・轟斧 陽	→+B
八拾八式	↘+B
通常技	
扒鐵	近敵時按←或→+A
一瞬間把對手摔倒	近敵時按←或→+B
必殺技	
百式，鬼殺技	→↓↘+A
R.E.D.KICK(七百七式・獨樂屠)	←↓↙+B
二百拾二式・琴月 陽	→↘↓↙←+B
七拾五式・改	↓↘→+B・B
百拾四式・荒咬米(發動)	↓↘→+A(短)
(追加動作)百二拾八式・九傷	在荒咬米之中按↓↘→+A
(追加動作)百二拾七式・八錆	在荒咬米之中按→↘↓↙←+A/九傷中按A
(追加動作)百二拾五式・七瀨	在九傷中按B或/八錆中按B
(追加動作)外式・砌穿芝	八錆中按A
百拾五式・毒咬米(發動)	↓↘→+A(長)
(追加動作)四百壹式・罪詠米	在毒咬米之中按→↘↓↙←+A
(追加動作)四百二或・罰詠米	在罪詠米之中按→+A
九百拾式・鶴摘米	↓↙→+A
超必殺技	
秘奧義 裡百八式・大蛇薙LV1	↓↙←↙↓↘→+A或B(在空中按)
秘奧義 裡百八式・大蛇薙LV2	↓↙←↙↓↘→+A或B(在空中按)
最終決戰奧義『無式』(三神技之壹)LV1	↓↘→↓↘→+A
最終決戰奧義『無式』(三神技之壹)LV2	↓↘→↓↘→+A

八神庵－

特殊技	
外式・夢彈	→+A・A
外式・百合折	跳躍中按←+A
外式・轟斧 陰『死神』	→+B
通常技	
逆碌	近敵時按←或→+A
逆逆碌	近敵時按←或→+B
必殺技	
百式・鬼燒技	→↓↘+A
二百拾二式・琴月 陰	→↘↓↙←+B
百二拾七式・葵花	↓↙←+A(連按三次)
百八式・闇擴矣	↓↘→+A
參拾壹式・爪櫛	→↓↘+B
屑風	於近敵時按→↘↓↙←→+A
屑風(遠距離)	遠距離時按→↘↓↙←→+A
超必殺技	
禁千二百拾壹式・八稚女LV1	↓↘→↘↓↙←+A
禁千二百拾壹式・八稚女LV2	↓↘→↘↓↙←+A
裡百八式・八酒杯LV1	↓↙←↙↓↘→+A(空中)
裡百八式・八酒杯LV2	↓↙←↙↓↘→+A(空中)

NAKORURU－

特殊技	
神踏地	在空中按↓+B
通常投	
流亂胸激刃	近敵時按←或→+A
地天三連腳	近敵時按←或→+B
連・KISS・討厭	跳躍中按除了↑之外+A或B
必殺技	
勝利之刃	←↙↓+A
風之刃	↓↘→+A
神之輪舞	←↓↙+A
徙手攻擊	↓↙←+A
鷹捕	↓↙←+B
神之刃	在鷹捕中按A
鷹捕後攻擊	在鷹捕時按↘+A
超必殺技	
自然神色之牙LV1	↓↘→↓↘→+A
自然神色之牙LV2	↓↘→↓↘→+A

TERRY－

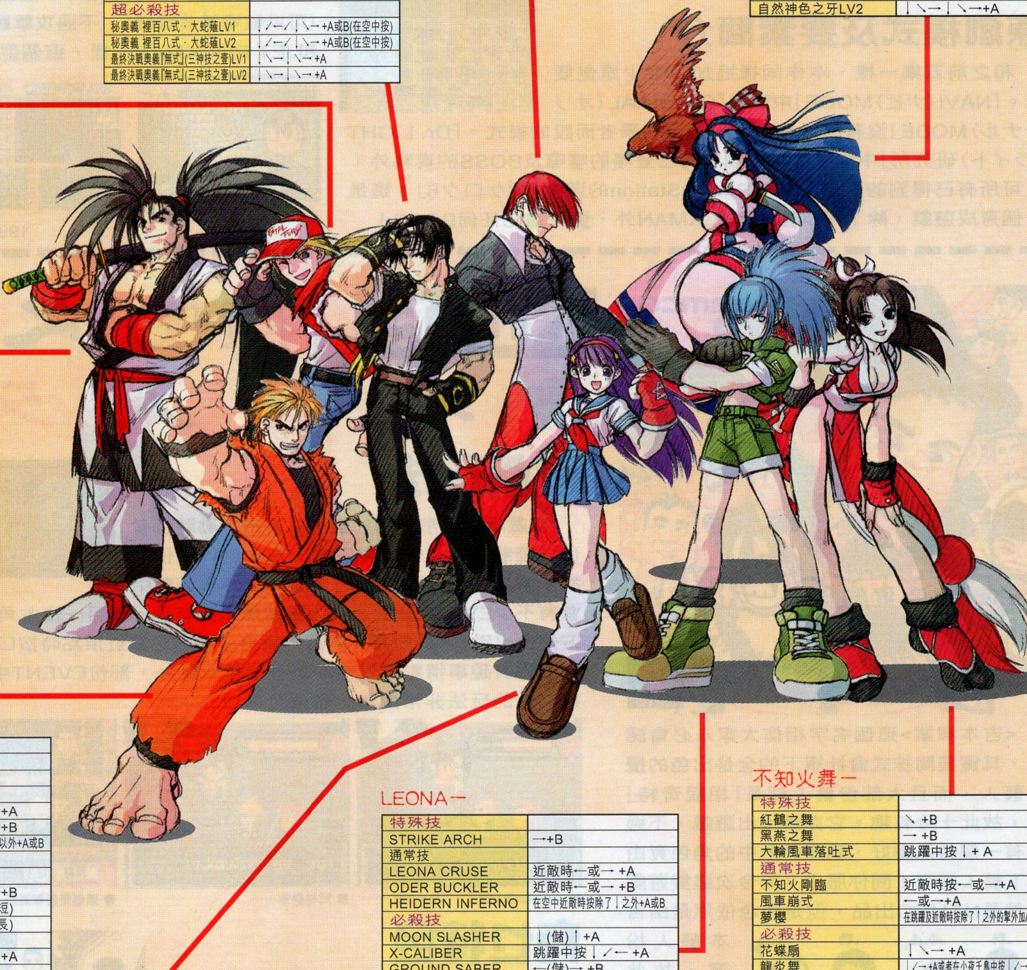
特殊技	
RISING UPPER	↘+A
HAMMER PUNCH	→+B
通常技	
GRASPING UPPER	近敵時←或→+A
BUSTER THROUGH	近敵時←或→+B
必殺技	
BURE KNUCKLE	↓↙←+A
CRACK SHOOT	↓↙←+B
POWER DUNK	→↓↘+B
POWER WAVE	↓↘→+A
RISING TACKLE	↓(儲)↑+A
POWER CHANGE	←↙↓↘→+B
超必殺技	
POWER GEYSER LV1	↓↙←↙→+A
POWER GEYSER LV2	↓↙←↙→+A

霸王丸－

通常技	
擴投	近敵時按←或→+A
真空巴技	近敵時按←或→+B
必殺技	
旋風裂斬	↓↘→+A
弧月斬	→↓↘+A
烈震斬	←↓↙+A
超必殺技	
天霸封神斬LV1	↓↘→↓↘→+A
天霸封神斬LV2	↓↘→↓↘→+A

RYO SAKAZAKI－

特殊技	
冰柱割	→+A
通常技	
谷落	近敵時按←或→+A
巴技	近敵時按←或→+B
必殺技	
虎咆	→↓↘+A
飛燕疾風腳	→↘↓↙←+B
暫烈拳	→←→+A
虎煌拳	按↓↘→+A
空中虎煌拳	跳躍中按↓↘→+A
超必殺技	
龍虎亂舞LV1	↓↘→↘↓↙←+A
龍虎亂舞LV2	↓↘→↘↓↙←+A
霸王翔吼拳LV1	→←↙↓↘→+A
霸王翔吼拳LV2	→←↙↓↘→+A



麻宮雅典娜－

特殊技	
連環腿	→+B
PHENIX BOOM	跳躍中按↓+B
通常技	
BIT THROW	近敵時按←或→+A
PSYCHIC THROW	近敵時按←或→+B
PSYCHIC SHOOT	在空中近敵時按除了↑以外+A或B
必殺技	
PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+A
PHOENIX ARROW	跳躍中按↓↙←+B
PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+B(短)
V PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+B(長)
PSYCHO SWORD	→↓↘+A
空中PSYCHO SWORD	跳躍中按→↓↘+A
0 PSYCHIC TELEPORT	↓↘→+B
PSYCHO SHOOT	←↙↓↘→+A
PSYCHO SHOOT(非近敵)	非近敵時按←↙↓↘→+A
超必殺技	
SHINNING CRYSTAL BIT LV1	→↘↓↙←→↘↓↙←+A
SHINNING CRYSTAL BIT LV2	→↘↓↙←→↘↓↙←+A
CRYSTAL SHOOT LV1	在SHINNING CRYSTAL BIT中按↓↙←+A(按著掣不放)
CRYSTAL SHOOT LV2	在SHINNING CRYSTAL BIT中按↓↙←+B(按著掣不放)
空中SHINNING CRYSTAL BIT LV1	跳躍中按→↘↓↙←→↘↓↙←+A
空中SHINNING CRYSTAL BIT LV2	跳躍中按→↘↓↙←→↘↓↙←+A
空中CRYSTAL SHOOT LV1	空中SHINNING CRYSTAL BIT LV1中按↓↙←+A或B(按著掣不放)
空中CRYSTAL SHOOT LV2	空中SHINNING CRYSTAL BIT LV1中按↓↙←+A或B(按著掣不放)
PHOENIX FANG ARROW LV1	跳躍中按↓↘→↓↘→+B
PHOENIX FANG ARROW LV2	跳躍中按↓↘→↓↘→+B

LEONA－

特殊技	
STRIKE ARCH	→+B
通常技	
LEONA CRUSE	近敵時←或→+A
ODER BUCKLER	近敵時←或→+B
HEIDERN INFERNO	在空中近敵時按除了↓之外+A或B
必殺技	
MOON SLASHER	↓(儲)↑+A
X-CALIBER	跳躍中按↓↙←+A
GROUND SABER	←(儲)→+B
GLIDING BUSTER	重GROUND SABER中按→+B
BALTIC LAUNCHER	←(儲)→+A
AILASHER	↓↙←+A
EARRING爆彈	↓↙←+B
超必殺技	
V SLASHER LV1	在空中按↓↘→↘↓↙→+A
V SLASHER LV2	在空中按↓↘→↘↓↙→+A
REVOLVE SPARK LV1	↓↙←↙↓↘→+B
REVOLVE SPARK LV2	↓↙←↙↓↘→+B
GRATEFUL DEAD LV1	↓↘→↓↘→+A
GRATEFUL DEAD LV2	↓↘→↓↘→+A

不知火舞－

特殊技	
紅鶴之舞	↘+B
黑燕之舞	→+B
大輪風車落吐式	跳躍中按↓+A
通常技	
不知火剛臨	近敵時按←或→+A
風車崩式	←或→+A
夢櫻	在跳躍及近敵時按除了↑之外的掣外加A或B
必殺技	
花蝶扇	↓↘→+A
龍炎舞	↓↙→+A或者在小夜千鳥中按↓↙→+A
必殺忍蜂	←↙↓↘→+B
小夜千鳥	↓↙←+B
飛鼠之舞	↓(空中)・↑+A或B(按著掣不放)或者在跳躍中按↓↙←+B
超必殺技	
超必殺忍蜂LV1	↓↙←↙↓↘→+B
超必殺忍蜂LV2	↓↙←↙↓↘→+B
花嵐LV1	↓↘→↓↘→+A
花嵐LV2	↓↘→↓↘→+A

MORRIGAN—

特殊技	
SHELL KICK	在空中按↓+B
通常技	
MISS TORSA	近敵時按←或→+A
荒技！顏面驚摑	近敵時按←或→+B
SECT YELLOW	在空中近敵時按除了↑之外+A
必殺技	
SOUL FIST	↓↘→+A
空中SOUL FIST	在空中按↓↘→+A
SHADOW BLADE	→↓↘+A
VECTOR DRAIN	近敵時按→↘↓↙←+A
VECTOR DRAIN(非近敵)	非近敵時按→↘↓↙←+A
超必殺技	
VALKYRIE TURN下段LV1	→↘↓↙←+B(短)
VALKYRIE TURN下段LV2	→↘↓↙←+B(短)
VALKYRIE TURN中段LV1	→↘↓↙←+B(長)
VALKYRIE TURN中段LV2	→↘↓↙←+B(長)
VALKYRIE TURN攻擊LV1	在VALKYRIE TURN中BUTTON
VALKYRIE TURN攻擊LV1	在VALKYRIE TURN中BUTTON
FINISHING SHOWER LV1	↓↘→↓↘→+B
FINISHING SHOWER LV2	↓↘→↓↘→+B
DARKNESS ILLUSION LV1	↓↘→↓↘→+A
DARKNESS ILLUSION LV2	↓↘→↓↘→+A
空中DARKNESS ILLUSION LV1	在空中按↓↘→↓↘→+A
空中DARKNESS ILLUSION LV2	在空中按↓↘→↓↘→+A

ZANGIEF—

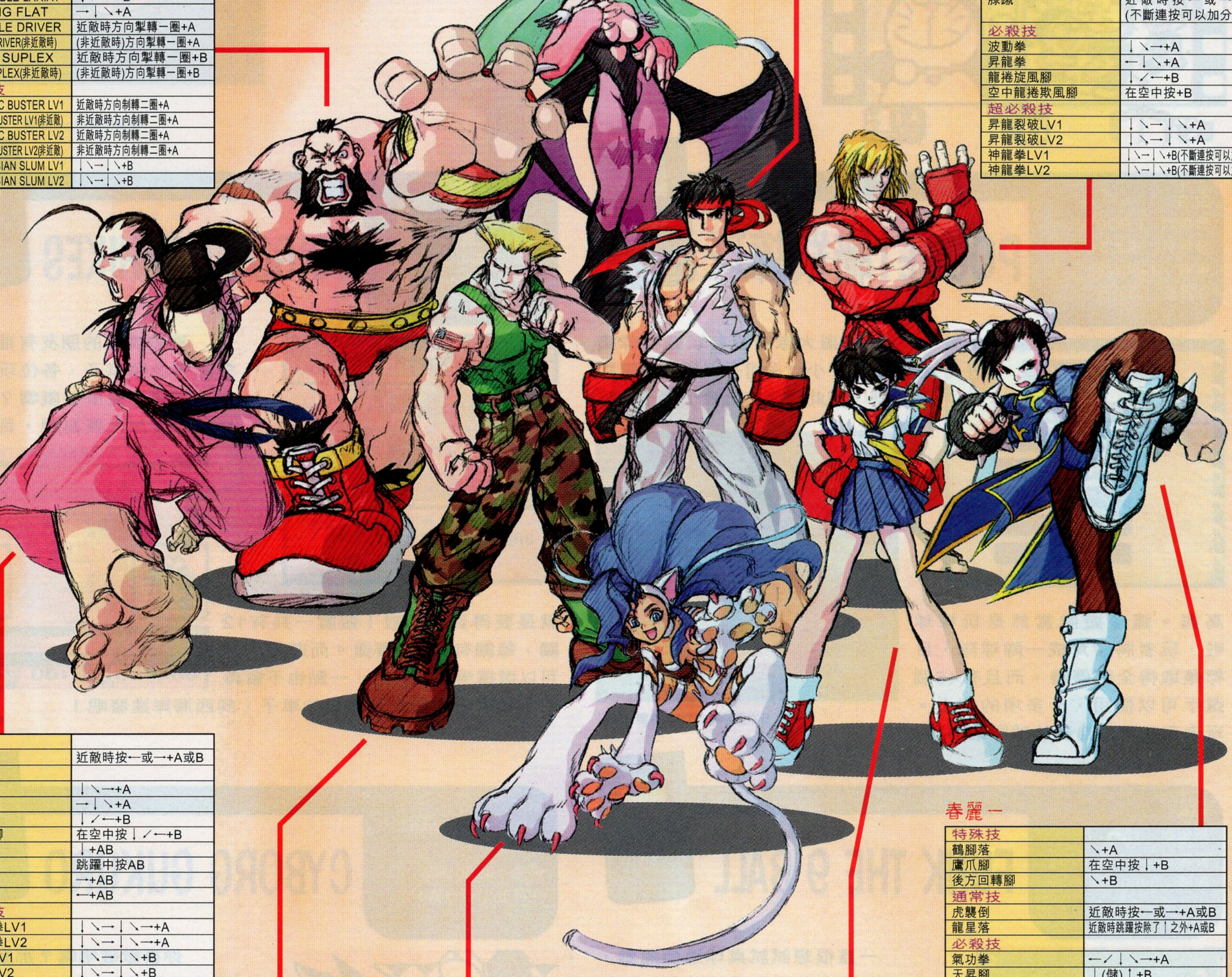
特殊技	
DYNAMITE KICK	↘+B
HEAD BUTT(地上)	↘+A
HEAD BUTT(空中)	在空中按↑+A
FLYING BODY ATTACK	在空中按↓+A
DOUBLEKEE DROP	在空中按↓+B
通常技	
BACK DROP	近敵時按←或→+A
嚙付	近敵時按←或→+B
必殺技	
DOUBLE LARIAT	↓↙←+A
QUICK DOUBLE LARIAT	↓↙←+B
VANISHING FLAT	→↓↘+A
SCREW PILE DRIVER	近敵時方向掣轉一圈+A
SCREW PILE DRIVER(非近敵時)	(非近敵時)方向掣轉一圈+A
RUSSIAN SUPLEX	近敵時方向掣轉一圈+B
RUSSIAN SUPLEX(非近敵時)	(非近敵時)方向掣轉一圈+B
超必殺技	
FINAL ATOMIC BUSTER LV1	近敵時方向制轉二圈+A
FINAL ATOMIC BUSTER LV1(非近敵)	非近敵時方向制轉二圈+A
FINAL ATOMIC BUSTER LV2	近敵時方向制轉二圈+A
FINAL ATOMIC BUSTER LV2(非近敵)	非近敵時方向制轉二圈+A
AERIAL RUSSIAN SLUM LV1	↓↘→↓↘+B
AERIAL RUSSIAN SLUM LV2	↓↘→↓↘+B

RYU—

特殊技	
鎖骨割	→+A
旋風腳	→+B
通常技	
過肩摔	近敵時按←或→+A
巴技	近敵時按←或→+B
必殺技	
波動拳	↓↘→+A
昇龍拳	→↓↘+A
龍捲旋風腳	↓↙←+B
空中龍捲旋風腳	在空中按↓↙←+B
灼熱波動拳	←↙↓↘→+A
超必殺技	
真空波動拳LV1	↓↘→↓↘→+A
真空波動拳LV2	↓↘→↓↘→+A
真空龍捲旋風腳LV1	↓↙←↓↙←+B
真空龍捲旋風腳LV2	↓↙←↓↙←+B

KEN—

特殊技	
稻妻	→+A
後方回避	→+B
前方轉身	↓↙←+A
通常技	
地獄車	近敵時按←或→+A
膝蹴	近敵時按←或→+A (不斷連按可以加分)
必殺技	
波動拳	↓↘→+A
昇龍拳	←↓↘+A
龍捲旋風腳	↓↙←+B
空中龍捲欺風腳	在空中按+B
超必殺技	
昇龍裂破LV1	↓↘→↓↘+A
昇龍裂破LV2	↓↘→↓↘+A
神龍拳LV1	↓↘→↓↘+B(不斷連按可以加分)
神龍拳LV2	↓↘→↓↘+B(不斷連按可以加分)



DAN—

通常技	
過肩摔	近敵時按←或→+A或B
必殺技	
我道拳	↓↘→+A
晃龍拳	→↓↘+A
斷空腳	↓↙←+B
空中斷空腳	在空中按↓↙←+B
蹲下挑撥	↓+AB
跳躍抓撥	跳躍中按AB
前轉挑撥	→+AB
後轉挑撥	←+AB
超必殺技	
震空我道拳LV1	↓↘→↓↘→+A
震空我道拳LV2	↓↘→↓↘→+A
晃龍烈火LV1	↓↘→↓↘+B
晃龍烈火LV2	↓↘→↓↘+B
必勝無賴拳LV1	↓↙←↓↙←+B
必勝無賴拳LV2	↓↙←↓↙←+B
挑撥傳説LV1	↓↙←↓↙←+A
挑撥傳説LV2	↓↙←↓↙←+A

GUILE—

特殊技	
SPINNING BACK KNUCKLE	→+A
ROLLING SOBAT	↘+B
KNEE BAZOOKA	←或→+B
通常技	
JUDO THROW	近敵時按←或→+A
DRAGON SUPLEX	近敵時按←或→+B
FLYING MAYOR	空中近敵時按↑之外+A
FLYING BUSTER DROP	空中近敵時按↑之外+B
必殺技	
SONIC BOOM	←(儲)→+A
SOMERSAULT KICK	↑(儲)↓+B
超必殺技	
SONIC BOOM TYPHOON LV1	←(儲)→←→+A
SONIC BOOM TYPHOON LV2	←(儲)→←→+A
DOUBLE SOMERSAUL KICK LV1	↙(儲)↘↙↗+B
DOUBLE SOMERSAUL KICK LV2	↙(儲)↘↙↗+B

FELICIA—

特殊技	
頭乘	跳上對手的頭上
WALL CLUTCH	按近牆邊時按←
擁抱	近敵時按AB
通常技	
PAINC音色	近敵時按←或→+A(連打)
TALL CAT	近敵時按←或→+B
FISH CAT	在空中近敵時按↑之外+A
必殺技	
ROLLING BUCKLER	↓↘→+A
DELTA KICK	→↓↘+B
CAT SPIKE	→↓↘+A
HELL CAT	近敵時按→↘↓↙←+B
HELL CAT(非近敵時)	非近敵時按→↘↓↙←+B
超必殺技	
DANCING FLASH LV1	↓↘→↓↘→+A
DANCING FLASH LV2	↓↘→↓↘→+A
PLEASE HELP ME LV1突進貓	↓↙←↓↙←+A
PLEASE HELP ME LV1飛翔貓	↓↙←↓↙←+B
PLEASE HELP ME LV2突進貓	↓↙←↓↙←+A
PLEASE HELP ME LV2飛翔貓	↓↙←↓↙←+B

春日野櫻—

特殊技	
FLPWER LICK	→+B
通常技	
櫻絞	近敵時按←或→+A(連打)
SAILOR SHOOT	近敵時按←或→+B
SAILOR FLY	空中交敵時按除了↑之外+B
必殺技	
波動拳(小)	↓↘→+A
波動拳(中)	↓↘→+A(連打)
波動拳(大)	↓↘→+A(超連打)
盛櫻拳	→↓↘+A
春風腳	↓↙←+B
空中春風腳	在空中按↓↙←+B
SAKURA	→↓↘+B後再按A
超必殺技	
真空波動拳LV1	↓↘→↓↘→+A
真空波動拳LV2	↓↘→↓↘→+A
春一番LV1	↓↙←↓↙←+B
春一番LV2	↓↙←↓↙←+B
亂櫻LV1	↓↘→↓↘+B
亂櫻LV2	↓↘→↓↘+B

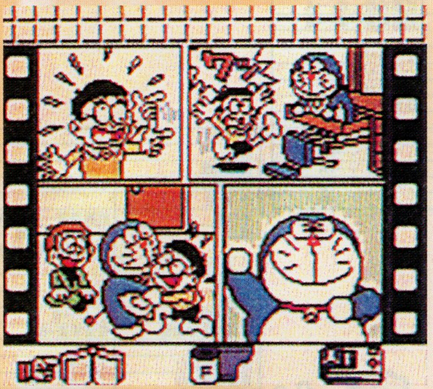
春麗—

特殊技	
鶴腳落	↘+A
鷹爪腳	在空中按↓+B
後方回轉腳	↘+B
通常技	
虎襲倒	近敵時按←或→+A或B
龍星落	近敵時跳躍按除了↑之外+A或B
必殺技	
氣功拳	←↙↓↘→+A
天昇腳	↓(儲)↑+B
百裂腳	不斷按B掣
旋圓蹴	→↘↓↙←+B
SPINNING BIRD	←(儲)→+B
空中SPINNING BIRD	在空中按←(儲)→+B
超必殺技	
千裂腳LV1	←(儲)→←→+B
千裂腳LV2	←(儲)→←→+B
霸山天昇腳LV1	↙(儲)↘↙↗+B
霸山天昇腳LV2	↙(儲)↘↙↗+B
氣功拳LV1	↓↘→↓↘→+A
氣功拳LV2	↓↘→↓↘→+A

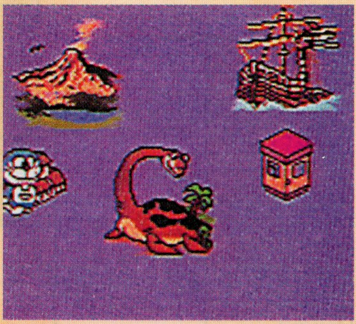
熱點新作

ACT
發售商：EPOCH社
發售日：預定3月
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆☆

多拉A夢MEMORIES



「叮噹呀～誰都喜歡你，小貓也自豪．．．」各位小時候有沒有看過《叮噹》呢？小女子可就十分喜歡它。現在，一直陪伴我們叮噹已經三十歲，為了紀念叮噹的三十歲生日，EPOCH社特推出一隻有關叮噹的遊戲，各位可以在遊戲中和叮噹一起共度難關，而且親身體驗以往的漫畫內容，尤其是叮噹大長篇中的故事。各位喜歡叮噹的朋友，這個消息會不會令各位精神抖擻呢？



SLG
發售商：EPOCH社
發售日：預定3月
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆

POCKET職業棒球

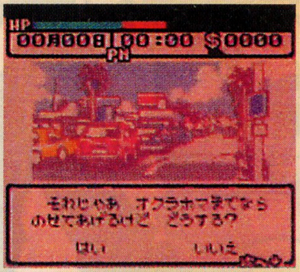


不知道大家有沒有玩過棒球這種運動呢？小女子可是很想一嘗這種運動耶！因此這隻遊戲令小女子十分高興。這隻遊戲當然是玩棒球啦，玩者將會育成一隊球隊，目標是取得全國優勝，而且有45個選手可以使用，十多項的能力。玩者可要帶領自己的球隊取得勝利呀！

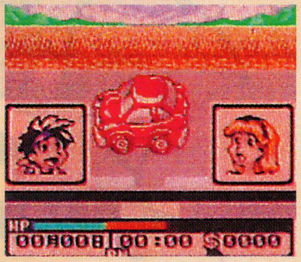


RAC
發售商：J WING
發售日：預定2月
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆

GO!GO!HITCHHIKES



喜歡賽車的朋友有福了！可愛的角色與車子，各位玩者有興趣一嘗這隻賽車遊戲嗎？遊戲是以玩者參加大賽為題，目的當然就是要得到勝利啦！遊戲一共有12關，每關有5~6條賽道。而遊戲中亦可以選擇男性或女性，一點也不會有性別歧視吧！快點駕著你的車子，向西海岸進發吧！



TAB
發售商：TAM
發售日：預定2月中旬
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆

FUNK THE 9 BALL



一直很想試試桌球這種運動，亦玩過不少有關桌球的遊戲，不知道這次這隻有關桌球的遊戲，能不能帶來新驚喜？遊戲跟真正的桌球沒太大的分別，一樣要計好角道，力道才能把桌球打入洞。而且遊戲規則亦跟現實的桌球沒太大分別，例如打球的時候一定要1～9順序地打。

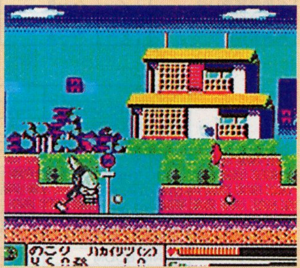


ACT
發售商：KONAMI
發售日：未定
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆1/2

CYBORG GUKURO



你喜歡破壞嗎？那麼這隻遊戲十分適合你！有300種以上的道具讓你在大街上盡情破壞，把建築物破壞得體無完膚！而且主角小黑亦十分可愛，那邪惡的表情就好像在說「嘿嘿，我最喜歡破壞了！」。如果覺得很太壓力或太累的話，玩這隻遊戲來舒緩一下神經挺不錯喲！



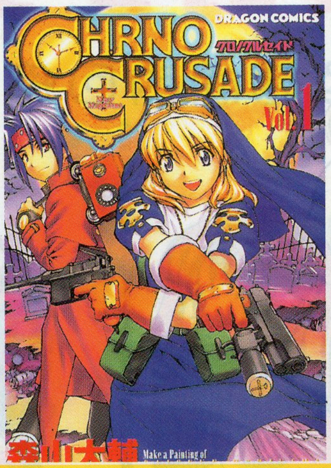
新本LOOK!

Presented by：山寺良牙、MS

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

CHRNO CRUSADE

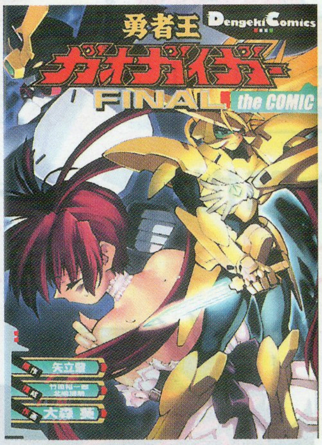
出版社：角川書店
作者：森山大輔
售價：900日圓



不要看見「CHRNO」這個字就以為與近來推出的遊戲《CHRONO XXX》有關，在這兒先向各位聲明，這本漫畫絕對與它無關係。其實故事內是是說一名女退魔師羅茜特帶着被封印的惡魔CHRNO四處降魔服妖，可是單靠羅茜特一人之力，根本就不能肩負所有事務，於是她只好借助CHRNO之力，將處於世的惡魔打敗。(MS)

勇者王GAOGAIGA FINAL the COMIC

出版社：MEDIA WORKS
作畫：大森 葵
原作：矢立肇
構成：竹田裕一郎／北嶋博明
售價：940日圓



乘人氣動畫《勇者王GAOGAIGA》OVA推出之際，由MEDIA WORKS推出對應漫畫，故事內容為電視版之後的一段故事，而且更收錄5個小故事，全書厚達240餘頁，絕對是看OVA之前必看的作品，若是FANS的話就更加不能錯過。(MS)

KONAMI公式GUIDE系列 心跳回憶2

出版社：KONAMI株式會社／NTT出版株式會社
售價：1000日圓
國際書號：ISBN4-7571-8066-7



遊戲推出個多月後，終於有兩本其公式GUIDE BOOK發售(另一本下期介紹)，今次這本由NTT出版株式會社與KONAMI合作推出的，內容主要詳細介紹遊戲的系統，當中會包括戰鬥體力與能力值之間的關係……等；除此之外，亦會有所有出場女孩(隱藏人物例外不過文中有簡單提示)的最好對白回應表和事件表，以至遊戲中小遊戲的攻略也有，若果只屬於單純向一位女孩進攻而不按着其他女孩的好感度的話，這本公式GUIDE BOOK值得推介。(山寺良牙)

Marionette Company～因為喜歡你～

作者：岡崎いずみ
作畫：川口洋一郎
出版社：ASCII／ASPEC
售價：640日圓
國際書號：ISBN4-7572-0590-2

© 1999 MICROCABIN Corp.



早前繼PlayStation版後，再推出其Dreamcast版，各位玩者玩過後有否一個完美的結局呢？現在雜遊戲的小說版終於推出，而且書內所有插圖均是由該遊戲的人物設計者／插畫師「川口洋一郎」所負責。內容方面基本與遊戲故事差不多，也是主角某天在電器街後巷拾到一Marionette後開始(在小說中這段會略過)，所說的是麻衣(故事中Marionette的名字)在與主角的同居生活中學到了不少的知識，如生活、人際關係、常識，以至是戀愛，而在這段生活中麻衣感到主角對她的照顧、關懷，因而喜歡上主角，那到最後在新年時，麻衣會與主角有個怎樣的結局呢？(山寺良牙)

遊戲音樂手提電話響聲 街機音樂及電腦遊戲音樂編

出版社：ASCII／ASPEC
售價：690日圓
國際書號：ISBN4-7572-0520-1



手提電話響聲在日本非常受歡迎，而香港亦開始有漫延的趨勢，當然香港現在亦有多種手提電話可以編輯自已喜歡的響聲，因此ASPEC繼上次推出過家用遊戲的電話鈴聲「著信melody」後，推出其續作，今次所刊出內容主要收錄由1982年至現今著名街機遊戲，與及電腦遊戲；街機方面有：HANG ON、VIRTUAL ON、DAYTONA USA等，電腦遊戲方面有：WITH YOU、TO HEART、Y's等，不過編碼方面大多使用日本現行機種關係，要使用的話相信要譯過來才可。(山寺良牙)

註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。

動畫新聞組

組員：
守護月天小璘

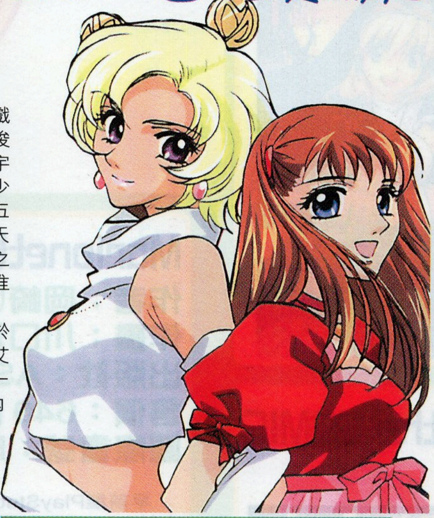
美少年雲集的少女故事

Angelique～白色翅膀的回憶錄～(上卷)

推出日期：預定3月尾
售價：預定6800日圓(不連稅)

由光榮所推出的戀愛育成遊戲《Angelique》，由於當中有不少英俊的守護聖協助女主角(即玩者)成為宇宙女王，因此自遊戲推出後深受不少女玩者歡迎。而為了慶祝此作推出五周年紀念，就把此作的RPG遊戲《天空之鎮魂歌》作成一個完整故事之OVA，分上下卷和製作花絮三集推出，而上卷將會首先在三月發售。

至於本作的故事將會是發生於《天空之鎮魂歌》中登場的謎之角色艾利奧斯身上，他應該已再生成為另一人，可是卻不知為何再次於聖地內出現！而被女神邀請到聖地的Angelique和Rachel，將會在這次重臨聖地的時候遇到艾利奧斯，她們見到他失去記憶並到處流連，便將之帶回聖地的宮殿暫住。可是各守護聖得知艾利奧斯還生存感到懷疑，因此他們就對Angelique她們把艾利奧斯帶回宮殿一事各持不同意見……



◆兩位可愛的女王Angelique與守護着她們的守護聖將會於本作中與各位見面

STAFF

監督・演出：清水明　人物設計：由羅カイリ
動畫版人物設計：林明美・川島惠子
劇本：草薙陀美鳥　作畫監督：藤岡真紀



齊來進入六門世界

六門天外MonCollect☆Knight

1月10日開始逢星期一下午6時於東京電視台放映



以推出怪獸咭而著名的作品《六門天外MonCollect☆Knight》，當中的製作班底可謂實力派的組合，其中故事部份將會是曾參與《爆烈Hunter》、《爆熱時空》和《Saber Marionette》的あかほりさとる，當中的搞笑故事相信對此作內容已有一定保証；而人設方面就是曾為《亂馬1/2》、《逮捕令》和《神八劍傳》作人設的中島敦子，每個角色也擁有大大的眼睛和可愛的臉孔，而怪獸的造型亦各具特色，相信必能吸引各位收看。

本作是一個以怪獸展開冒險旅程的故事，一位充滿野心的COLLECTION伯爵發現到一個有怪獸存在的「六門世界」，於是，他就與其他多位手下組成一個軍團，打算利用當中的怪獸來控制世界，從此世界將會面臨危機……幸好與此同時，天才博士柊一郎兵衛亦發現到這個「六門世界」並得知伯爵的陰謀，博士女兒及其小小男朋友大矢門斗就為了拯救世界，而乘坐着博士所發明的機器進入六門世界，與伯爵同樣利用當中的怪獸和他作戰了。

STAFF

原案：安田均・グループSNE
原作：あかほりさとる、長谷川勝己
監督：青木康直
SERIES總括：あかほりさとる
SERIES構成：長谷川勝己
角色原案：西川秀明
人物設計：中島敦子
制作：スタジオディーン



◆一心想統治世界的Collection伯爵，因為發現六門世界，而利用當中的怪獸來協助實踐他的陰謀。



◆只就讀小學5年級的主角大矢門斗，年紀小小的他就和女朋友六奈一同冒險，他是一位很喜歡MonCollect的少年。

◆父親是天才博士的柊六奈，受到父親的遺傳(?)，她亦有天才的能力，可是卻在新體操方面。

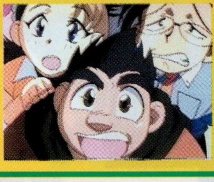
◆與門斗一同冒險的怪獸珍妮，是一隻擁有紅色大眼與粉紅色身體的可愛生物，牠最喜歡就是說「Love Love」。

第25話　破滅之聲

播放日期：2000年1月16日

前言

上回講到，在一次ZONDER的行刺行動之中，一部神秘的機械人救回護一命，不過，這部機械人究竟是從哪裏來的呢？而且這機械人的真正身份究竟又是甚麼呢？


本集故事內容



這天，米高終於也要向眾人説再見了，因為獅子王雷牙博士説要與米高回美國維修，而且亦要為他輸入一些新的資料，所以眾人便在依依不捨的情況之下説再見。




而這次ZONDERIAN「寶蓮瑪達」的目標便是一個賣雪糕的人，因為在四周的人也對他非常不滿，令他滿心怨恨，而另一方面，原來這次連「波洛尼斯」也同時出動……在公路上的護突然感應到ZONDER的出現，幸而米高突然出現，救出了眾人。



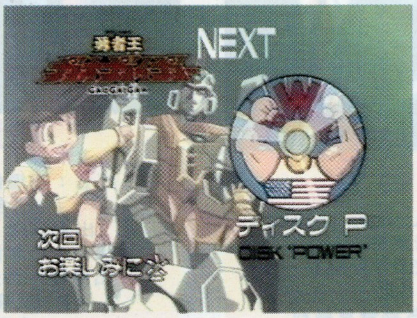

原來米高和雷牙博士並沒有離開日本，而且這次回來，其實雷牙博士是另有目的……而ZONDER今次竟然同一時間出動兩隻ZONDER機械人，這兩部機械人發放出一種非常厲害的超音波，這兩種超音波合起來成為一種將勇者們的「血液」蒸發的武器，在現場的「凱」、「冰龍」和「炎龍」首當其衝，完全失去了戰鬥力，最後，就連趕往增援的「保羅霍特」和「GOLDY MERGE」也受到影響……

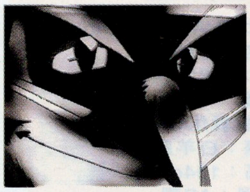


其實，這次ZONDER的目的也是要破壞GGG的基地，因為超音波的影響，海中亦出現「震動」的現象，當然，身處海中的GGG基地也受牽連……這邊廂，GG基地受到破壞，而護等人雖然被米高救了，不過，米高激於一時義憤，向ZONDER機械獸攻擊，雖然是經險萬分，不過，最後他也能啟動變形系統，而且更使用「DISC M」和「DISC P」令一眾勇者回復戰鬥力，令GAOGAIGAR能夠將合體的ZONDER機械獸打敗。



雖然是擊倒了敵人，不過，在米高身上依然存在着不少的謎，而雷牙博士口中所説的「DISC X」又是甚麼東西呢？





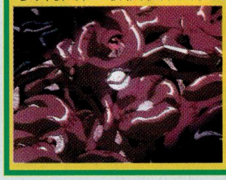
勝利的關鍵

第26話　超越次元

播放日期：2000年1月30日

前言

經過一次又一次的失敗，ZONDERIAN手上的「ZONDER METAL」原來已經所餘無幾，而餘下來的便只有一個而已，那麼，之後又會變成怎樣呢？而一直也為上一次被護所傷而耿耿於懷「比煞」，決定要利用這最後機會將護這眼中針消滅。

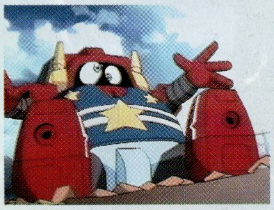




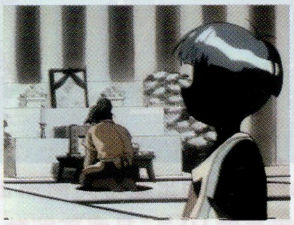


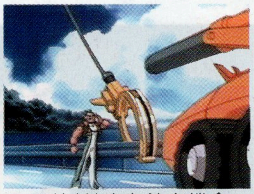
本集故事內容

這次的事講述一名父親死於海難的兒童，被「比煞」選中了成為ZONDER機械人的素體，而由於這少年有着非常大的「混質」，所以，由他變出來的ZONDER機械器是有着穿越「平衡空間」的能力。



當然，「比煞」的目標是護，可是，這天米高不留在基地之中好好的練習其變形系統，反而和護及一班同學到海邊遊玩，這時候ZONDER機械獸向攻擊，雖然米高不斷的逃避，可是，最終也給ZONDER機械獸的「次元導彈」擊中，漂浮在平衡空間之中……



原來，護和米高在最後關頭被「GALEON」救了，不過，他便眼巴巴的看着自己的朋友被困在平衡空間之中……另一方面，原來同時被吸進平衡空間的「保羅霍特」並沒有放棄機會，他將「噴射手扣」的一端連在正常空間之上，所以GAOGAIGAR便有機會進入平衡空間之中將眾人救出來。



GAOGAIGAR利用「PLIERS」進入了平衡空間之中，而護及米高因為自感對這事情要負上責任，所以也一同進入了平衡空間之中，突然，護感應到華等人的存在，最後終給他們發現了被困的人，而且成功的將他們救了出來，而GAOGAIGAR更加利用「PLIERS」將這平衡空間消失，而沒有了平衡空間作保護的ZONDER機械獸，很快便被GAOGAIGAR打敗了。

現在ZONDERIAN已經將「ZONDER METAL」用完了，那麼，只是餘下ZONDER四天王而已……



勝利的關鍵

IDOL SHOT!

TEXT：MARKS
鳴謝：阿DEE（石丸）

"SPEED"的最後一刻





島袋寬子

姓名：島袋寬子/Shimabukuro Hiroko
花名：宇宙人
出生日期：1984年4月7日
年齡：15歲
出身地：沖繩縣宜野灣市
星座：白羊座
身高：161cm
血型：A型

SPEED是在96年1月13日由島袋寬子、今井繪理子、上原多香子、新垣仁繪四個沖繩少女組成的，由於出道時間正是女子組合還未廣泛接受的年代，再加上她們擁有一幅美麗的面孔，令到SPEED能夠在初出道時突圍而出，而且SPEED的人氣度更不斷地上昇。擁有現今日本女子組合大姐級地位的SPEED突然在去年的10月5日宣佈解散，令不少SPEED的支持者不斷在其官方網頁上希望SPEED不要解散。雖然說是突然，但其實早於上原多香子推出個人SINGLE「my first love」時，外間已傳出SPEED解散而個人發展的消息。在3月31日正式解散之前，SPEED終於在去年12月完成了她們最後一次的全國巡迴演唱會，並於同月22日推出最後一張ALBUM「Carry On my way」，而SPEED被安排工作亦已經全部完成，她們只等待3月31日的來臨。



今井繪理子

姓名：今井繪理子/Imai Eriko
花名：橙星人
出生日期：1983年9月22日
年齡：16歲
出身地：沖繩縣那霸市
星座：處女座
身高：158cm
血型：O型



上原多香子

姓名：上原多香子/Uehara Takako
花名：老婆婆
出生日期：1983年1月14日
年齡：16歲
出身地：沖繩縣尻郡豐見城村
星座：山羊座
身高：158cm
血型：A型



新垣仁繪

姓名：新垣仁繪/Arakaki Hitoe
花名：扭腰人
出生日期：1981年4月7日
年齡：18歲
出身地：沖繩縣尻郡具志頭村
星座：白羊座
身高：154cm
血型：AB型

SPEED之大事回顧

1995.10.17 4人由沖繩往東京發展
1995.10.20 在「THE夜田田田田田」上初次演出
1996.1.13 4人正式組成SPEED
1996.4.29 「BODY&SOUL」初次錄音
1996.8.5 推出首張SINGLE「BODY&SOUL」
1996.10.13 Nippon放送的「HISPEED田行田田!!」開始播放
1997.1.5~11 在洛杉磯拍攝首本寫真集—「SPEED」
1997.5.21 推出首張ALBUM「Starting Over」
1998.7.11 電影「ANDROMEDIA」
1998.7.18 舉行首次全國巡迴演唱會「SPEED TOUR 1998 RISE」
1999.3.25 上原多香子推出首張個人SINGLE「my first love」
1999.6.30 新垣仁繪推出首張個人SINGLE「INORI」
1999.8.18 島袋寬子推出首張個人SINGLE「AS TIME GOES BY」
1999.10.5 SPEED宣佈解散
1999.11.2 推出最後一張SINGLE「Long Way Home」
1999.11.20 舉行最後全國巡迴演唱會「SPEED DOME TOUR 1999 REAL LIFE」
1999.12.22 推出SPEED FINAL ALBUM「Carry On my way」
1999.3.31 SPEED正式解散

曾獲獎項

第29屆 日本有線大賞—新人賞
第38屆 日本RECORD大賞—新人賞
第34屆 GOLDEN ARROW大賞—音樂新人賞
第11屆 日本GOLD DISC大賞—Best 5 New Artist賞
第30屆 全日本有線放送大賞—吉田正賞
第30屆 日本RECORD SALES大賞—GOLDEN賞第2位
第39屆 日本RECORD大賞—『WHITE LOVE』優秀作品賞
第12屆 日本GOLD DISC大賞—Best Pop Album of The Year
第31屆 全日本有線放送大賞—讀賣Television賞
第11屆 日刊SPORTS映画大賞 新人賞

SINGLE

1996.8.5 1st SINGLE「BODY&SOUL」
1996.11.18 2nd SINGLE「STEADY」
1997.3.26 3rd SINGLE「Go! Go! Heaven」
1997.8.6 4th SINGLE「Wake Me Up!」
1997.10.15 5th SINGLE「WHITE LOVE」
1998.2.18 6th SINGLE「my graduation」
1998.7.1 7th SINGLE「ALIVE」
1998.10.28 8th SINGLE「ALL MY TURE LOVE」
1999.2.17 9th SINGLE「Precious Time」
1999.5.19 10th SINGLE「Breakin' out to the morning」
1999.11 2 11th SINGLE「Long Way Home」

SOLO SINGLE

1999.3.25 上原多香子Solo Single「my first love」
1999.6.30 新垣仁繪Solo Single「INORI」
1999.8.18 島袋寬子Solo Single「AS TIME GOES BY」
1999.9.29 上原多香子Solo Single「Come close to me」

ALBUM

1997.5.21 1st ALBUM「Starting Over」
1998.4.29 2nd ALBUM「RISE」
1998.12.16 Best ALBUM「MOMENT」
1999.12.22 FINAL ALBUM「Carry On my way」

寫真集

1997.4.25 「SPEED」
1998.11.14 「SPEED YES,LOVE!-make a rising-」











TEXT：MARKS

2000年兩大

二千年之戀



踏入了2000年，富士電視台的「月9」劇集就是由中山美穗與金城武兩大巨星共同演出的「二千年之戀」。今次富士電視台更會破天荒與四個電視台同日播放這套劇集，而其中一間就是我們熟悉的無線電視，由1月10日起逢星期一晚上10時45分於翡翠台播出。由於以緊張場面作為故事的開端，加上講述冷酷的間諜與能幹的電腦工程師之間的戀愛，而且二人工作性質上的衝突，所以成為其中一套令人注目的日劇。



STORY

十分能幹的電腦工程師—理得雖然在工作上感到非常充實，但私生活卻充滿着孤獨的感覺。在1999年的大除夕，理得在公司遇上了一名「野上」於外務省工作的男人。其實他就是亞洲某國的特務，因某個使命而潛入日本。為了獲得有關情報而開始接近理得。另外二人在停頓的電梯中迎接2000年的來臨。



第一話

金城武飾演一名亞洲某國的特務，在收到重大的任務後，與親弟一起利用偽造的護照進入日本，不過很快就被日本警方識破而進行追捕。因為親弟在追捕過程中身受重傷，那男子(金城武)為免害及自己，所以忍痛地親手將親弟殺死，而自己才得以逃脫。另一方面，身為電腦工程師的理得(中山美穗)在接近2000年的期間，為了電腦數位問題，而令工作變得十分忙碌。在大除夕當日，理得因為外務省救助有關電腦的問題而走到了外務省。這個時候，理得遇上了一位名叫「野上」在外務省工作的男子，而他其實是改變了服裝的特務。理得感到野上在幽默之中帶點冷酷的表情，而野上為了進行任務考慮利用理得獲得情報。



人物關係圖



日劇逐個睇

Beautiful Love

同樣是踏入2000年最令人注目日劇之一的「Beautiful Love」，其CAST同樣強勁，如有份在電影「2046」中演出的木村拓哉，以及早前參與演出「星月童話」的常盤貴子，而講述未被認定為實力流一的美容師與行走不便但開朗的女性發生的一段愛情故事。因為當中柊二（木村拓哉）會不斷為杏子（常盤貴子）剪出不同漂亮的髮型，所以杏子的不同造型成為了注目點之一。





STORY

美容師的柊二為了研究電髮液，而親身到圖書館搜集資料。在圖書館裏，有一個性格開朗而倔強，但坐着輪椅的圖書館管理員—杏子，而柊二經常為了一些瑣碎的事與杏子吵架。充滿怒氣的杏子覺得柊二對自己沒有特別的歧視，而對他抱有好印象。有一天，柊二的美容院接受了雜誌的要求，刊登有關美容師的最新設計。為了刊登的相片，柊二騎著電單車尋找模特兒，而途中柊二的腦袋浮現出杏子的樣子。

第一話

柊二騎着電單車往圖書館途中，遇上了駕駛紅色汽車雖漂亮但自大的杏子。二人一邊吵架、一邊抵達同樣的目的地—圖書館。不過柊二見到落車的杏子，才得知她需要坐着輪椅來行路。雖然杏子雙腳行走不便，但卻是在圖書館工作的職員。原本來借書的柊二開始與杏子傾談，而在二人傾談的時候，杏子開始對沒有歧視自己身體有缺憾的柊二產生好感。



有一天，美容師的柊二要與同期受歡迎的美容師—梧（西川貴教）競奪成為雜誌的取材。柊二更委託杏子成為其模特兒。杏子在迷惘的悄況下到訪柊二的美容屋。



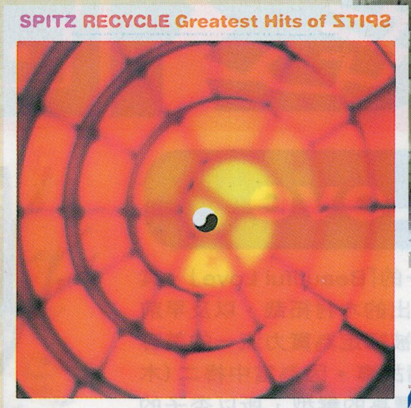




RECYCLE Greatest Hits of SPITZ

主唱：SPITZ
發售商：POLYDOR
編號：POCH-1900
發售日：12 月 15 日
價格：3059 日圓（連稅）

樂評分：10分



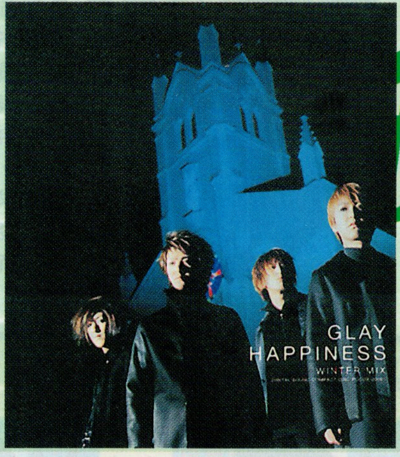
身為見證90年代日本樂壇起伏的一份子，SPITZ這張精選專輯可算是極具代表性的必聽唱碟。由95年的《Robinson》開始，他們四人在幾年間推出了不少繞樑三日精彩絕倫的單曲，令它一躍成為第一線勁旅，當中包括了《定能飛上天空》、《Cherry》、《渚》、《Scarlet》、《命運之人》和《楓》等，雖然近兩年聲勢不大如前，但仍是質素的保證。可能有人會認為它現在怎樣也無法和GLAY或L'Arc~en~Ciel等相題並論，不過不容否認以一隊既沒有靚仔主音、亦並非靠形象取悅聽眾的純技術樂隊，竟然多番製成熱賣人氣之作，箇中必有因由。無它的，淨是主音草野正宗的強橫唱功與及老幼咸宜的旋律，要打入一般人心坎確實不難，再加上大部份佳作的歌詞都是詩意十足，很適合在學期間的莘莘學子聆聽。總之一句，不買此碟必定是閣下的損失。（福田）

HAPPINESS-WINTER MIX

主唱：GLAY
發售商：UNLIMITED RECORDS（PONY CANYON）
編號：PCCUX-00001
發售日：1 月 1 日
價格：1223 日圓（連稅）

樂評分：7分

有人認為《HEAVY GAUGE》裏收錄了很多Ballad，我不大認同這一點，因為相比起《BELOVED》及《pure soul》那時今次的中慢版抒情歌曲已減少了，當中比較突出的就非《HAPPINESS》莫屬，因此在最初聽此曲時已有「那麼好的歌竟然不是單曲作？」的感覺。不過筆者的予感隨後又兑現，變成這張冬天版GLAY的首張Maxi Single，根據TERU的訪問他說這個版本是第1 Take時所錄下的，至於Album的則是後來再補錄，而兩者之間的分別還有金屬敲擊樂器的比重等等（是嗎？聽不出…）。若問《HAPPINESS》有何吸引力，對我而言這張碟反而是「妹仔大個主人婆」，因為其《MISERY》和《不是這裏，往何處去》的EXPO 99 Live Version還有看頭（起碼是新錄嘛），另外那段《GLAY pure soul "MOVIE" ~不是這裏，往何處去》的CD-EXTRA影像很有趣。（福田）



1月份New Release推介

日本POP DISC

NEO UNIVERSE/finale

主唱：L'Arc~en~Ciel
發售商：Ki/oon Records
編號：KRC2-330
發售日：1月19日
價格：1223日圓（連稅）



自《LOVE FLIES》後約3個月的最新作，這隻雙A面作品歌曲風格大相逕庭，分別為帶有未來迷幻色彩與及和電影《RING 0》相配合的神秘感，此外還有yukihiro的純音樂《hole》和《trick》的特別混音版。

口哨

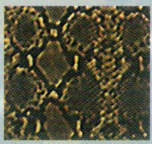
主唱：Mr.Children
發售商：TOY'S FACTORY
編號：TFDC-28103
發售日：1月13日
價格：1020日圓（連稅）



自從Single Cut《I'll Be》之後約8個月未有新作的MC，終於在千禧年泡製了這首歌曲，同時帶有滄桑和溫柔的男性感情只有櫻井和壽才做得到；同碟亦會收錄新歌《Heavenly Kiss》。

赤裸裸

主唱：SADS
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-22040
發售日：1月13日
價格：1600日圓（連稅）



不知道是否潮流興「完全限定生產盤」，這次連SADS也來這一套，除了新作《赤裸裸》外還有大碟曲目《Teen Age》之Remix版本及《LIAR》的Live Take，Fans們實在沒有提出不買的理由。

SHAZNA BEST ALBUM 1993 2000 OLDIES

主唱：SHAZNA
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24295~6
發售日：1月1日
價格：3800日圓（連稅）

要數近年冒升得最快的Visual Band，相信SHAZNA必可佔一席位，這套雙CD精選輯錄了Indie時期起以至最新作《Winter's Review》共25首作品，未買過它前兩張大碟的聽眾值得一買。



Pray/Get Into A Groove

主唱：Every Little Thing
發售商：avex trax
編號：AVCD-30078
發售日：1月1日
價格：1050日圓（連稅）



等到變長頸鹿的ELT最新單曲，這次更是首度以Maxi Single形式發售的雙A面作品，所以別具意義。兩首新歌都是香織參演的CM歌，成熟的歌詞聽起來頓覺她也長大起來了。

LOVE IS THE MESSAGE

主唱：Misia
發售商：BMG FUNHOUSE
編號：BVCS-21014
發售日：1月1日
價格：3059日圓（連稅）

正牌R&B歌后Misia的第二張大碟，以細碟作品《BELIEVE》、《sweetness》及《忘不了的日子》作為主題，不論歌功還是曲詞方面都進步不少，喜歡此類曲種的朋友切勿錯過。



1999

主唱：SOPHIA
發售商：TOY'S FACTORY
編號：TFCC-88155
發售日：1月1日
價格：5000日圓（連稅）

漸入佳境之SOPHIA的首張演唱會專集，收錄歌曲來自最近舉行的12萬人動員巡迴演唱「beautiful MAN」及初次野外公演「獅子之翼」，隨碟還連同現場片段錄影帶。



Movin'on

主唱：dream
發售商：avex trax
編號：AVCD-30073
發售日：1月1日
價格：1050日圓（連稅）

avex trax揀卒組成的最新3人女子組合，平均年齡只有14歲，一看牌頭就知道是那種跳跳紮的類型，喜歡這些歌曲的人就要留意主打歌與及一併收錄的《access to love》了。



BY：福田(Pop)、MS、KAN、山寺良牙

CHRONO CROSS ORIGINAL SOUNDTRACK

遊戲：《CHRONO CROSS》
發售商：DigiCube
編號：SSCX-10040
發售日：1999年12月18日
價格：3204日圓（不連稅）

樂評分：9分

最近的遊戲《CHRONO CROSS》的ORIGINAL SOUNDTRACK，總共有3張碟，並收錄遊戲內所有音樂，雖然是由光田康其作曲（他曾為CHRONO TRIGGER及Xenogears作曲），但是筆者個人認為Disk 1比Disk 2及Disk 3好聽，當中最喜歡的就是「CHRONO CROSS~時之傷跡~」的一段。順帶一提，初回特典有《CHRONO CROSS》海報附送。（MS）



勇氣之神／更加！更加！心跳'99／野田順子

遊戲：《心跳回憶2》
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMDA-2
發售日：1999年11月26日
價格：1020日圓

樂評分：8分

一看到標題名便知是，著名戀愛模擬遊戲大作——《心跳回憶2》的關連產品，而這隻Single所收錄的，就是《心跳回憶2》遊戲的開場曲；而另外的一首則是其Image Song，只作宣傳之用，實際上在遊戲中並沒有出場。開場曲《勇氣之神》方面，所收錄的是全曲的版本，表現方式十分配合陽no下光活躍的性格，但實際上歌詞內容方面是完全地包含著對主角的愛意，只是光沒有這般的勇氣去問而已；而《更加！更加！心跳'99》根本就是《更加！更加！心跳》的重新灌錄版，歌詞方面完全沒改動過，只是曲調與主唱者改動了而已，曲調方面會改動成聽下去覺得更加爽朗明快，以配合陽ノ下光的青春活潑形象，主唱者不用多說便是飾演陽ノ下光的野田順子。（山寺良牙）

ANIMATION / COMIC MUSIC

超級 Hero 魂 Tour Live

動畫：各種
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10119
發售日：1月19日
價格：3500日圓（CD 2枚）

收錄1999年11月14日於涉谷ON AIR EAST的著名動畫歌曲演唱會實況，當天有不少著名歌手演唱著名的動畫歌曲，如：水木一郎、影山ヒロノブ、堀江美都子。



歡迎來到 Pia Carrot！！2 DX Heroine Collection 1 日野森飛鳥

動畫／遊戲：《歡迎來到Pia Carrot》系列
發售商：SCITRON／Pony Canyon
編號：SCDC-00007
發售日：1月21日
價格：1890日圓

收錄與《歡迎來到Pia Carrot》人物「日野森飛鳥」有關的歌曲與及一些對白。



GAME MUSIC

頂上決戰 最強 Fighters SNK VS. CAPCOM

遊戲：《SNK VS. CAPCOM》
發售商：SCITRON／Pony Canyon
編號：SCDC-00005
發售日：1月21日
價格：1890日圓

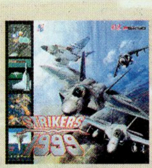
收錄最近於Neo Geo Pocket上推出的格鬥遊戲《SNK VS. CAPCOM》的所有音樂。



STRIKERS 1999

遊戲：《STRIKERS 1999》
發售商：SCITRON／Pony Canyon
編號：SCDC-00004
發售日：1月21日
價格：1890日圓

收錄《STRIKERS 1999》內所有遊戲配樂，以這隻打得十分激烈的射擊遊戲來說，聽下去時該會自然的起舞吧！



餓狼 MARK OF WOLVES

遊戲：《餓狼傳說》系列
發售商：SCITRON／Pony Canyon
編號：SCDC-00006
發售日：1月21日
價格：1890日圓

這隻大碟基本上是收錄與遊戲有關的DRAMA系列。



Fantastic Characters Series HIGH SCHOOL OF BRIDGE

遊戲：《HIGH SCHOOL OF BRIDGE》
發售商：SCITRON／Pony Canyon
編號：PCCB-00401
發售日：12月17日
價格：2800日圓

本大碟是收錄PlatStation美少女張牌智力遊戲《HIGH SCHOOL OF BRIDGE》的遊戲音樂。



D2 Select Remix from Sketches 1 & 2 Analog Record

遊戲：《D2～D之食桌2～》
發售商：First-smile Entertainment
編號：SCJD-10001
發售日：12月25日
價格：2310日圓

收錄遊戲《D2～D之食桌2～》內的精選樂曲，再次重新收錄於LP中，其完美的音色該沒法抵抗，就特別留意所發售的只有LP版「俗稱：黑膠唱片」。



心跳回憶 Vocal Best Collection Encore Special

遊戲：《心跳回憶》系列
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-40
發售日：12月23日
價格：2427日圓

大碟內容是收錄早前在投票選出最適合人物的歌曲，除了選出來的外，亦會收錄數首歌曲的特別版本。



各位讀者真的很對不起！因為小弟上期要到日本和喪屍「互片」，導致沒有時間和大家答信，先在這裏賠罪認錯，但願別將我倒吊燒腳毛…好了，時間關係，即使只能答一版我也願意去做，否則各米飯班主跑掉了我就飯碗不保哩。

幕後黑手先生：

我是第二次寫信上來了，上次真係唔好意思，用張只得一半的紙寫上來，所以今次補返封信上來，希望你會為我解答上次的問題：

1.極限魚竿（きわめのさお）到底幾時、在何處取得呀？我是問《龍之戰士III》啊！？

2.ヌイグルミ只守不攻如何學到黑之炎？

3.爆了機後SAVE區變「？」色再玩有甚麼不同？

希望你能為我解答！

祝 銷量第一

機迷リュウ上

機迷リュウ：

1.根據《BOF》系列達人MS講，極限魚竿只會在完成遊戲一次後，再次前往找釣魚仙人時才可取得。

2.它只會在主角龍達到LV.51時才會使用黑之炎。

3.這是代表玩者已完成了遊戲一次、可進入二周目的記認，並沒有實際上的用途。

福田

我是SFC和PS的機主，我寄過無限咁多封信來本神社，次次都登，希望今次也能刊登！

1.在SFC的《火焰之紋章～聖戰之系譜》有甚麼方法或秘技能令所有角色無限移動，如果沒有的話，希望福田大人登出這隻Game無限移動的金手指？（求求你幫我找出無限移動的方法）

2.承上題，這Game還有沒有其它秘技？

3.請問PlayStation遊戲《DOUBLE AXE》有甚麼秘技和隱藏武器？（請作詳細解釋）

4.PS的《VIGILANTE 8》這隻GAME前作的名稱（即GAME名）是甚麼？這GAME的前作的詳細資料？

5.眾所周知DOLPHIN的機能都比PS 2強一些，為何SONY不再提升PS 2的機能，而我覺得PS 2最好將機能提升到比DOLPHIN、X-BOX、Project X等，比這幾部機更強才推出發售，因為我是SONY的忠實Fans，所以我想SONY推出最強的主機！（希望能向SONY日本總公司的有關方面反映）

6.希望PS 3可以使用Emotion Engine第三代來開發，請問福田大人希不希望使用EE 3來開發PS 3呢？

祝福田大人能穿過太陽、吸收能量、變成超級福田大帝…

外星怪骨大影帝上

外星怪骨大影帝：

1-2.首先要說的是筆者絕對不會提供任何金手指密碼，然而《火焰之紋章～聖戰之系譜》卻擁有不少秘技，要一一刊登實在不大可能，所以只會在這裏介紹其中一個「爆機後的贈品」。當完成遊戲看過爆機畫面後，在開場時的示範畫面會有所變更，而全部示範畫面則合共有15款，視乎遊戲的完成度來產生變化。另外，在這情況下若重新開始遊戲，在設定功能目錄的最下方就會追加「敵人聰明度」的項目，玩者可選擇敵人思考能力提升了的聰明模式來玩。

3-4.對不起，我不太清楚《DOUBLE AXE》和《VIGILANTE 8》。

5.看來閣下的知識只是停留於初學者的階段，其實一部遊戲機的優劣勝負並不是全部取決於機能，反而一些客觀環境如社會氣候、宣傳部署、軟件陣容以及推出時機有較大的影響性；另外越遲推出並不代表越有利。總言之，就世界性的情況來說，筆者覺得PlayStation 2有着壓倒勝的優勢，問題只是在於能否售出有如PlayStation般的數千萬台主機而矣。

6.首先要更正一點，就是SCE主席久多良木健已表示過，PlayStation 3是會採用Emotion Engine（EE）的後繼處理器EE 2來描繪圖像，而它的性能是會比EE高出10倍。當然，後繼機種採用更強晶片是無可厚非的，不過到底實際上又有沒有這種需要？因為以目前的電視機來說，要完全顯示PlayStation 2的強橫機能已甚有難度，筆者覺得提升顯示器的級數（例如由NTSC電視變成RGB MONITOR或高解像電視等）反而是更迫切的事情，因此日本方面已在慢慢改變電視廣播的規格，估計在數年內全國高解像廣播是必然發生的事實。

福田

Dear福田先生：

1.我試過玩《Seaman》玩淨兩條魚，生埋四隻腳（未到人面蛙），但好奇怪，有次開機，其中一條竟然定咗型（仲要喺魚缸正中間），喺度傻笑（淫笑），撳START掣無反應，Save不能。VMS又一直係「禁牌」，撩條魚玩都係呆樣，點解？

2.鬼整飛蛾箱會有蜘蛛？把托？

3.《ACE COMBAT 3》Pawns in the game中，我點都不能在1分30秒內破壞所有目標，飛機又唔夠快，有乜野方法可以快D？如攻擊目標次序？

4.邊到有最平嘅《DOA 2》玩？

Thank You！

LION

LION：

1.看來你那一局遊戲已被卡住了，還是重新開始比較好。

2.咦？為何你會這樣問的？這不是理所當然的嗎？

3.沒有特別方法，只有使用性能較高的戰機與及認熟整個版圖內的配置。

4.筆者知道大部份遊戲機中心的收費是$4~5左右，不過位於太子聯╳廣場的著名地舖則聽聞很抵玩。

福田

福田：

1.我在某處DOWNLOAD了DC《創造職業球會》SAVE DATA，請問如果在進行遊戲時，我在網上DOWNLOAD回來的DATA會不會儲存在主機或碟上，如果不能儲存，那麼我不就是不能取消了網上DOWNLOAD回來的《創造職業球會》，因為我想永遠保存下來。

2.DC VMS SAVE卡裏的日文是甚麼意思？ノコリ、ゲーム、データ、コピー、ケ、ハイ、イイエ。

3.我想買DC VGA BOX，可是我看見有4個版本，水貨370元，行貨180元，台灣版190元，還有一隻牌子背面是寫英文字的280元，請問你哪一隻最好。

4.我在市面上買了DC VMS SAVE卡，可是一看背面是MADE IN CHINA，請問是不是假的原裝的VMS在哪裏可以買到。

祝次次打爆機

忠實讀者JOE上

JOE：

1.由於這是從網站處下載的特別SAVE，你當然可以將它儲存到VMS上，但若想永遠保存的話就最好抄寫到VMS去，或者借助其他廠商生產的大容量VMS存放到電腦。

2.就那些VMS用詞來說，ノコリ是剩餘，ゲーム是遊戲，データ是DATA，コピー是COPY，ハイ是YES，イイエ是NO；至於ケ則不明白你說甚麼。

3.毫無疑問質素最好的，當然是由日本SEGA推出的原裝VGA BOX，但售價亦理所當然比起其他版本為高。

4.據知現在所有新製的VMS都是由大陸生產的，所以不用擔心來源地有問題，之不過假貨則要看該VMS是否粗製濫造。

福田

福田先生：

你好，請你給我解答問題好嗎？

1.《GAUNTLET LEGENDS》好像已在N64發售，不知哪裏可以找到呢？

2.《POCKET MONSTERS STADIUM 2》應該是有秘技的，對嗎？

3.《DIDDY KONG RACING》的字母暗語是怎樣的，怎可100%完成遊戲？

4.《惡魔城默示錄》的神秘寶石有何用，怎可完全爆機？

5.PC的《世紀帝國》可否登上有關兵種和建設的略表？

小妹拜託了！

方可兒上

方可兒：

1.的而且確，ATARI的業務用ARPG《GAUNTLET LEGENDS》經已推出了N64版本，但可惜只是美版和亞洲版，閣下有興趣可到規模較大的遊戲店舖找找。

2.你說得沒有錯，只是實用性較高的則是聊聊可數…

3.雖然不太明白你所指的字母暗語是甚麼，不過我卻找來GAME PLUS對此作相當熟悉的四哥來解答。說到要完成整個遊戲，首先是需要通過全部4個世界，而每個世界都是有4條賽道，玩者要在完成賽道後戰勝對應的頭目角色，接着在第二次玩相同賽道時拾起沿路上所有金幣兼取得第一名，並且要再次打敗頭目，這樣就可獲得1/4個豬頭拼圖。如是者當獲取全部豬頭拼圖後，玩者便要對付第一階段的總頭目，跟着就會出現第5個世界，同樣地亦有4條賽道，只要重覆剛才的過程便能玩到逆走模式，再通過之便算完成。

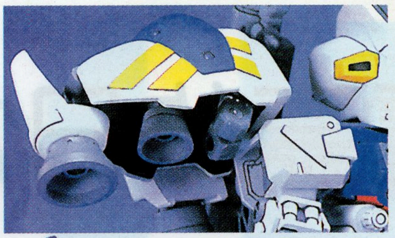
4.在《惡魔城默示錄》裏合共藏有3粒神秘寶石，用途分別為選擇HARD MODE來玩、供男主角更換服裝與及女主角更換服裝。

5.對不起，除了特別情況外基本上我們是不會替PC電腦遊戲刊載攻略的。

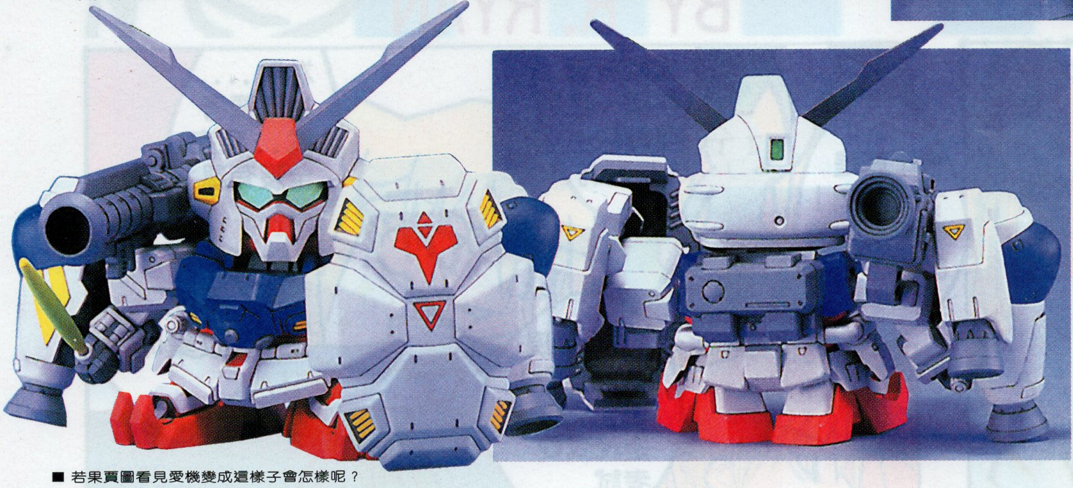
福田

縮水高達又來了

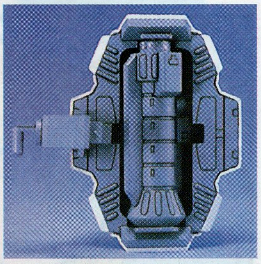
繼之前的MG版Z、MG版GP01Fb及PG版GUNDAM「慘被」SD化後，連氣勢十足的MG版GP02A亦不能倖免……這隻SD版GP02A最大的特點當然是比一般的SD版高達模型更精細，可動的關節亦比較多，部份MG版做到的動作一樣可以重現，更重要的是氣勢依舊不減（雖然造型有點滑稽……）！不知各位有沒有興趣購入這部縮水高達呢？



■ 推進器的構造可說和MG版一模一樣



■ 若果賣圖看見愛機變成這樣子會怎樣呢？



■ 核能火箭砲可放在盾牌內

SD GUNDAM／BB戰士 • GUNDAM GP02A
BANDAI製作
比例：無
定價：800日圓
預定發售日：1月

高達關 L'Arc～en～Ciel 乜事？

當然關事啦！他們的Bass手兼隊長tetsu正是高達模型發燒友，BANDAI當然不會放過這個機會，於是找了tetsu監修「MS IN ACTION！！」系列的最新作。圖中的高達、量產型渣古和馬沙用渣古的用色及盾牌上的花紋均是由tetsu設計的，而包裝方面亦會和其他「MS IN ACTION！！」系列有分別，加上只是少量生產。無論是Laruku還是高達FANS也不容錯過！

「MS IN ACTION！tetsu Version 1.高達」
「MS IN ACTION！tetsu Version 2.馬沙專用渣古」
「MS IN ACTION！tstsu Version 3.量產型渣古」
BANDAI製作
定價：各2000日圓
預定發售日：1月下旬

■ 靚唔靚則見仁見智了



Carlos & 追跡者（第一形態）

之前曾經介紹過三款以《Bio Hazard 3》為題推出的Real Action Figure，今次介紹的則是最後的一款，他們分別是《BH3》男主角（算是吧）Carlos及強敵追跡者的第一形態。Carlos附送的武器只有手上的突擊步槍M4A1，似乎比較單調，而追跡者則設有大量可動的關節。當然今次會附有最後一件追跡者最終形態的部件，集齊後便可完成這個全長達60厘米的追跡者最終形態了！

Mobidick製作
比例1：8
定價5980日圓



■ Carlos



■ 追跡者第一形態



■ 追跡者最終形態

黑色劍士（生誕祭之章）

剛在Dreamcast上推出了同名遊戲的漫畫《烙印戰士》的主角格斯的首辦模型，今次的是生誕祭的一幕。不過圖中染了血跡的版本是限量生產的，並且由發售商直接售賣，而由店舖售賣的則是沒有血跡的普通版。

ポリストーン製作
比例1：10　　售價12800日圓
發售商：ART OF WAR　　預定發售日：1月下旬



■ 香港有沒有機會找到這「染血版」呢？

露嘉的日常生活

BY R. RYAN



無責任讀者擂台

主持人：赤目黑龍

唔通PS冇翻版賣唔得？

編輯黑龍大人：

你好！在未談及主題時，小弟想說幾句。

1. 小弟是身在內地的"GPM"讀者雖然小弟手頭上的GPM加起來不到30本，但卻珍藏着創刊號。算是見証了"GPM"的歷史，感謝黑龍及米奇創辦GPM陪伴小弟渡過一段快樂時光。
2. J.J"主編的BH 3"攻略本實在很好，而且還發行了簡體版，不知"BH GUN SURVIVOR"有否簡體版呢？
3. 小弟也訪問過"GPM"的網頁，製作得非常好啊！好，話説完了，下面是小弟關於即將到來的"新世代主機大戰"的一些看法。

現在的玩家當中似乎存在所謂的"世嘉派"及"SONY派"兩個派系。他們都在為誰將在新世代主機大戰中稱王這一問題爭論不已。PS 2機能強勁，但世嘉的DC卻在網絡遊戲上先行一步，各有所長。但經過SS與PS的大戰，大家都明白到，非玩家群才是能在主機大戰中勝出的決定因素呢，這群人對GAME的態度，就止如他們對待卡拉OK，電彩，聽音樂這些娛樂活動一樣。這樣的話，那麼所謂1000萬多邊形機能，超越現今CG動畫的遊戲畫面又或者是"對應網絡功能"等這些口號能否刺激"非玩家"的購買慾呢？這真要打一個大問號了。

談一下內地一些玩家的想法，這裡的玩家有很大部分都很嚮往PS 2(事關他們都是PS機主)，他們期盼DVD能有翻版，甚至有的想不知有沒有像現在這樣加一塊什麼IC能令PS 2玩得到PS的翻版碟的想法。小弟認為這樣都是不切實際的想法，日本在家電行業的技術是世界領先的，它們要用DVD這種新媒體去杜絕翻版，恐怕翻版商也不容易翻得到(DC的GD-ROM也沒有翻版呀！)，再者，PS 2剛推出時，其售價肯定較現有主機要貴很多，儘管以後有降價的可能，但假如沒有翻版的推波助瀾的話，這樣的主機，即使在港台方面也是難以"快速普及"，就不用説內地了，那麼翻版商無利可圖，還有可能出現什麼IC這類東西嗎？

看來，今後玩家還是現實一點，量入為出，盡量挑選自己心愛的遊戲細味其中樂趣。不是像內地某些玩家擁有近百張翻版遊戲碟，玩都玩不完這種荒唐現象。

以上都是小弟一些粗淺的看法，不知黑龍大人對此抱什麼態度呢？

黑龍大人繼續編更多好的"GPM"給讀者！

ROCK上

ROCK君：

真高興有國內的讀者來信，首先要多謝你對本刊的支持，亦多謝你對黑龍的支持，多謝！

噢！ROCK君也買了由《遊戲誌》製作的《BH 3》攻略本嗎？真是非常多謝你的支持，其實這本攻略本依然是由J.J君製作的，黑龍只是負責一些後期製作的事宜而已，不過，得到大家的支持，實在感到非常安慰。至於《BH GUN SURVIVOR》，我們也會推出攻略本，然而會否推出簡體字版則仍在研究中。

嘩！國內也有看我們GPM的網頁嗎？真是非常感動啊！這是由J.J君及一眾精英所製作的，他們真是花了很多的心機製作，尤其是早陣子的《莎木》攻略，更加是快人一步，睇書又哪有這麼快呢？同意嗎？

講到近期機迷們對新一代主機的討論，其實黑龍有一些的意見，在PlayStation 2及Dreamcast之中，黑龍其實對PlayStation 2有一定的期望，不過，論信心便是Dreamcast比較多一點。其實在不同的專欄之中黑龍也有説過，現在Dreamcast優勝的地方便是遊戲質素高，就算是一些「不起眼」的遊戲，如近期的《東京巴士案內》，結果在少眾玩家試玩過之後，立刻已經成為了「大熱」遊戲，更成為炒賣的對像，由此可見遊戲質素才是致勝的關鍵；回説PlayStation 2，雖然功能上是「天下無敵」，不過，如果依然以PlayStation的經營方針作為藍本，PlayStation 2肯定是「死路一條」，大家試想想，買了PlayStation 2的人一定是要玩「高質素」的遊戲，如果還像之前PlayStation的有很多「粗製濫做」遊戲推出市面，大家一定會非常不滿，試問到那時候還會有誰支持PlayStation 2呢？

而另一方面，便是很多人也關注的「翻版」問題，其實GD ROM也是一個非常好的嘗試，以現在的情況看來，沒有翻版的Dreamcast依然非常暢銷，證明了沒有翻版也有生存的空間，只要遊戲出色便可以了；而PlayStation 2方面，黑龍相信一定會很快便有翻版，因為SONY依然採用CD-ROM和DVD ROM，大家在市面上不是看到很多這些謀體的翻版軟件嗎？其實要解拆CD-ROM和DVD ROM是非常易的事，對於一直也有從事這方面工作的人而言，實在是簡單至極！

反而黑龍最擔心的便是現時「金手指」的存在問題，相信翻版遊戲一定會比PlayStation 2的金手指更快面世，然而，現時不少人也有使用的「金手指」如果要在PlayStation 2之上使用，看來仍要等一段時間呢？不過，正所謂「道高一尺，魔高一丈」，以現時香港和台灣的「盜版」能力，除非PlayStation 2也採用GD ROM，否則很難會沒有翻版呢！

而最多玩家擔心的便是「價錢」的問題了，其實PlayStation 2的遊戲價格到現在也是不明，只有數隻遊戲訂明了價錢，而大家也非常留意的「打鼓機」，遊戲連鼓的套裝竟要14800日圓，相信到香港的價錢肯定要2000元左右！真是貴到無法忍受！而依黑龍的估計，一般的CD-ROM遊戲也會以5800日圓來發售，而DVD ROM遊戲則可能要在6800日圓或以上了，而DVD ROM遊戲相信翻版也要100元一隻，嘩！好像也不便宜呢！

其實黑龍本身也是一個玩「原裝遊戲」的玩家，當然，黑龍沒有足夠的資金買下所有的遊戲，基本來説也只會買一些真是相當喜歡的遊戲，其實大家可以聚集一群同好，然後買不同的遊戲，交換來玩，這可能是一個不錯的方法呢！

最後也要賣一賣廣告，我們除了在1月27日推出的《BH GUN SURVIVOR》會推出攻略本之外，在2月3日推出的《BIOHAZARD-CODE:Veronica-》，GPM也會推出攻略本，而且黑龍肯定這將會是一隻比之前的多集更精采的作品，ROCK君千萬不要錯過啊！

黑龍上

來稿一經刊登，即可獲得200元作為獎勵，大家要湧躍來信啊！

投稿表格

姓名：

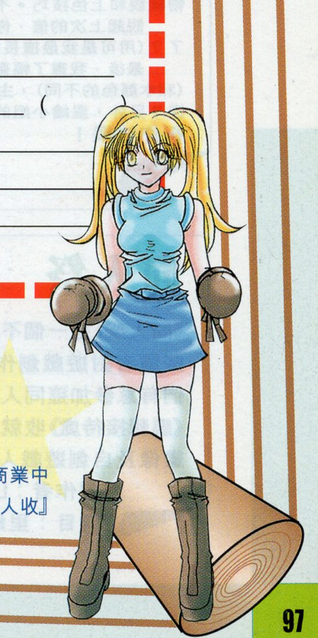
性別：

身份證號碼：　　　　　　　　(　　)

地址：

電話：

(可使用影印本)



投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』



編輯接待處

露嘉留言板

在這次的《編輯接待處》竟然少有的收到給里繪的信（←里繪，不要打我啊～～），原來各位除了留意到一直為大家努力介紹遊戲和攻略的編輯們外，還注意到我們這班只解答問題的小小寫稿員，實在太感動了！不過最近有兩位新編輯「追跡者O」和「隨風」加入GPM，大家不妨寫信來問問他們，與他們做個朋友吧！

我要打電話俾藤崎詩織！

こんにちはRukaさん：

原來你玩《Beat Mania》好差，我都係一樣，but我可以玩到D grade（最低限度），最高梗係A grade啦！有一日我boy friend玩過，佢又係玩到咁差，佢佩服我嘛！至於Hard mode梗係唔掂啦！仲有係Leona小姐問你地響Y2K嘅target，我嘅target已經實現咗，because我有boy friend，and響CE要考好D，就算升唔到F.6都要做computer web designer。

以下比Ryougaさん：

呢兩期《Tokimeki Memories 2》嘅攻略做得very good，but我追咊追去都追唔到美帆就真係黑仔(>_<)仲係響exam成績都已經達到表白條件嘛，又係衰咗(>_<)原來可以打電話比「藤崎」果12個女仔，太好啦，咁使唔使save以前出過《Toki》嘅games果D clear recond呢？OK，我要ZZZ，祝可以做到好D攻略比我地D Fans！

Mizuno Ami敬上
18／12,99

Dear Mizuno Ami：

哈哈哈！小女子玩《Beat Mania》真的很差，每次玩的時候也經常被人「噓」……沒辦法啦！因為我對於拍子方面是比較差的……

另外，恭喜你的Y2K願望達成！希望你能夠在其他目標上努力啦！

Ruka上

首先多謝閣下的來信，並且感謝閣下的對《心跳回憶2》攻略的評價！事實上本人所做的攻略並未完美，若有任何其他讀者感到不滿或憤怒的話，本人在此致歉。至於有關「白雪美帆」的攻略問題，不如試試入學後加入「演劇部」，以及約會地點選擇一些比較寧靜的地方，例如：遊樂場的摩天輪、植物園、中央公園、商店街的飾物店……之類的地方試試看；若是考試方面比較注重「文學」和「雜學」方面該沒問題。至於打電話方面是沒必要前作的Clear Save的。祝早日完成心願，讓白雪美帆（白雪真帆？）投入閣下的懷抱中；本人就繼續唱《向日葵》，因為太喜歡了！

From Ryouga

畫畫史

Dear里繪：

Hi！你好！多謝你解答我的信，這次是「正式」和你談談。過冬之日，正是本人生辰之日。那天收到不少禮物。最開心是收到適合我的禮物－－－盒水彩，沒有水彩的我，只可以用木顏色畫畫呢！（嗚～）正所謂「物輕情意重」，這盒水彩對喜歡畫畫的我來說，是我有生之年最難忘的生日禮物呢！不知里繪小姐有沒有最難忘的生日禮物呢？

說起本人喜歡畫畫，就是因為本人從小很喜歡外國的Cartoon動物，當時我照畫一隻賓尼兔，當然畫得不似啦！那時我老豆取笑我，於是我叫他畫一隻出來。怎料只要五秒鐘！他便畫下來了（很厲害）神態神似，令我不得不佩服。從此就不斷苦練，有甚麼畫甚麼（連真人都畫）因此就練成屬於我的人物樣貌和上色技巧。不知里繪小姐的畫畫史上怎樣呢？

說起上次的信，你說到人物樣子要讓你看得順眼，那我便不能畫「醜」人了？（用可是我最擅長的）

最後，我畫了幅畫（用了我最喜歡的水彩），畫了出來的效果有點不自然（和木顏色的不同），主題是「里繪把禮物偷偷地送給…」（哈！）你覺得幅畫怎樣？另外，里繪小姐的Y2K願望是甚麼呢？

祝你快樂！

Leona
23.12.99

Dear Leona：

原來過冬那天是你的生日嗎？那就要補祝你生日快樂了！(^-^)你能收到喜歡的禮物實在是太好了，至於我嘛……由於生日是在一個一定會被人遺忘的日子裏(>_<)，所以小女子收到最難忘的生日禮物可以說是在F.？時收到由一大班同學送的禮物，現在還好好的保存着。

看過Leona所畫的畫，也知你是花過不少努力才可畫得這麼美，因此小妹相信只要是努力的話，得出來的結果是不會白費的！而小妹就是在剛讀小學時就開始畫畫，當時就照着那時很喜愛的《小忌廉》來畫，就是這樣就不斷地畫呀畫，現在小妹便可以不跟任何東西也可畫一個像樣的人，不知這有否跟你有點相似呢？

嘩~~是Leona畫小妹的畫呀！很多謝你啊！這幅畫的顏色配合得很好、很柔和；不過我的左手好像短了點……另外，你是否比較少用水彩呢？上色技巧還未熟練，因為水彩還有更好的效果可以造出來的。

小妹的Y2K願望就是希望可以收多些畫（因為我很喜歡看別人的畫），和所有喜歡畫畫的人也不斷進步！

里繪上

同人祭

《同人祭》是一個不定期專欄，目的是刊登一些讀者對遊戲創作或GPM的作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部《編輯接待處》收就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。

創作者：Leona
題目：里繪把禮物偷偷地送給…



小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他（她）們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更要用原子筆填寫。

老殘遊戲

text by 阜林三郎

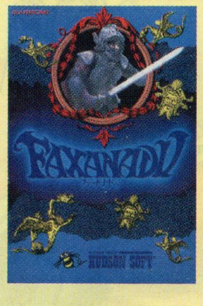
FAXARADU

筆者心中紅白機最佳ARPG



《Faxaradu》，對於不少朋友來說是一個非常陌生的名字，不過若提到《沙那多》或者《Xaradu》的話，相信熟悉Falcom早期作品的朋友會有一點印象。《Faxaradu》其實就是Hudson製作的《Xaradu》移植版，但由於版權上與及移植技術上的關係，所以在前面加上了「FA」(Famicom的意思)以茲識別。

為何會稱之最佳ARPG而不是《薩爾達傳說》，原因很簡單，因為《薩爾達傳說》最初的版本是磁碟，所以被歸類為磁碟遊戲，就算後來任天堂推出盒帶版也不能改變這個歸類。因此以盒帶遊戲來說，筆者仍是偏心的以《Faxaradu》為首選。

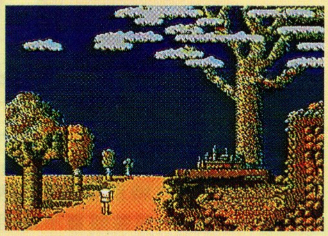


◆對當時的筆者來說是少有的原裝遊戲

製造商	HUDSON
發售日	1987年11月16日
價格	5900日圓
類型	ARPG
容量	2Mbit

遊戲世界

遊戲的世界由兩部分組成，分別是「世界樹」及「魔界丘」，而整棵世界樹上又有著多個市鎮。遊戲便是由位於樹根的「麓之都艾奧利斯」開始，因為世界樹遭到流星的直擊，結果給予魔界入侵的機會。世界樹失去了生氣，維持生命的泉水消失了，人們都害怕起來，因此國王便召來了勇士，重開乾涸了的泉水，前往魔界丘打倒那裡的魔王……



◆壯大的冒險由此展開

魔法好重要！

有別於當時其他同類型作品，《Faxaradu》初期便需要使用魔法對付敵人，不像其他遊戲般一劍走天涯。尤其是初段出現貼著地面移動的針刺，若初期沒有魔法去對付的話，只能利用跳起避開，而避不開的話會有很大的損害。此外面對一些無法接近去攻擊的敵人(例如對方噴火球、使用著魔法)時，利用魔法是十分有效的方法。



◆大大件，刀仔都「吉」都中啦！



◆不過最初細件打唔中，放魔法穩陣好多！

有錢使得鬼推磨

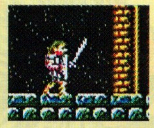
遊戲中其實最重要的，並非等級(Rank)如何，或者身上的裝備如何，而是身上有多少的錢財！何解？因為沒有錢便不能買武器、道具、鎖匙，或者購買麵包、進行治療等工作，之後便不能打敗強力的敵人，獲得重要的寶物或者完成一些重要的事件，結果便是無法繼續遊戲了。不過遊戲其中一個重要的系統解決了這個問題！就是復活咒文(password)也！這遊戲的復活咒文有一個特點，就是經驗值及金錢會根據等級提供，而寶物則重以取得咒文的那一刻作準，於是當欠缺金錢時，便可利用復活咒文再獲得一些錢，這筆錢除了救急外，還可縮短儲錢的時間，一舉兩得！



◆升Level呀，搵神父啦！



裝身前



裝身後



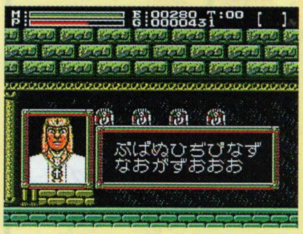
◆七千幾一個盾，好難儲喎！



◆打低指定怪獸…



◆就有特定寶物出現！



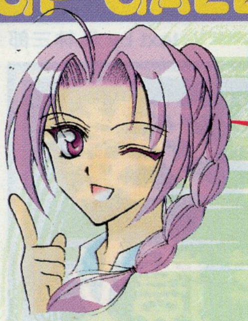
◆唔使驚！復活咒文錢財增殖法！

正過原著的移植作

兩個同樣是ARPG(嚴格來說是Action Adventure，當時ARPG尚未完全確立)的遊戲，為什麼移植作會比原著優勝？其實這也是拜《Falcom Collection》這個遊戲所賜，由於《Xaradu》本身只推出了PC-88及MSX版本，筆者一直以來都無緣一玩原著，直到《Falcom Collection》的推出，總算能夠一睹原著的真面目。不過這並不表示原著做得差，因為原著的玩法是一個橫向及直向捲動的正統RPG(有戰鬥畫面的關係)，而且局限性大，不及《Faxaradu》般自由度較高的ARPG，因此對於筆者來說，其動作元素高加強了遊戲性，令玩者在當中獲得的樂趣會比原著好，這亦是筆者喜歡《Faxaradu》的原因。



◆打開通往冒險之門啦！



館主：里繪

最近小女子再次收到不少讀者查詢有關畫稿的問題，令各位擔心自己的畫稿真的不好意思！(>_<;;) 原來小妹最近才發覺各位在寄畫來的時候，是要隨畫稿一併附上真實姓名和身份證號碼的；否則若被選中為得獎畫稿時，會計部的同事是很難寄稿費給各位的！所以請在下次投稿時必定要留意了！

Yan



對不起啊！因為上次截稿的關係，所以不能在上期刊登，希望你不要介意吧！這次Yan的作品畫面比上次豐富很多，而且顏色又十分柔和，令整幅畫的感覺也非常好。可是，某編輯認為這幅畫的意識不良呢！(^-^;;)



特級佳作

Wong Wai Ling



又是一張「遲來的聖誕」畫稿……下次若想在特別時間內刊登的話，記緊要早一點寄來呀！雖然整幅畫不是用了很多顏色，可是這些顏色也足以使畫面充滿熱鬧氣氛，特別是穿上聖誕老人服飾的女孩，不過若能把於畫面下方的「MERRY CHRISTMAS」句子放高一點的話，相信會更加好。

優異作品

謎之女



放學後的學生在餐廳裏休息嗎？背景有些空洞，而女孩腳部亦有比例上的問題啊！

Leona



這次Leona畫的是穿著日本服裝的Leona哩！頭髮上色造得十分出色，至於Leona一身的打扮和動作也十分配合她；然而，她好像有點頭大身細……下次作畫時要小心點啊！

優異作品

宮沢花野



與謎之女一樣是以穿著校服的少女作主題，人物比例方面仍需改進，而背景透視亦要多加留意；另外，在起草稿時不要那麼大力，不然在上色(特別是上木顏色)時會將痕跡露出來的。

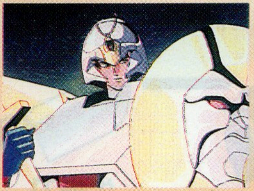
投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵，而稿費是會於刊登後約在2至3月後寄出；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

推銷員手記



我們都是這樣長大的（七）
天威勇士（下）



講到《天威勇士》的受歡迎程度，絕對不會比其他出名的作品遜色，而在當時而言，大家也會覺得當中的機械好像非常「熟面口」，當然，因為就在《天威勇士》推出的前一年（1985年7月），大家非常熟悉的《變形金剛》已經推出，當時，《變形金剛》的設計的而且確令之後的「變形機械人」有着一定的改變。

話雖如此，其實在《變形金剛》之中，不少的設計也是抄更早期的《GOBORTRON》，大家又有沒有看過這套作品呢？其實此作品也曾在香港放映過。至於在《天威勇士》之中的主角機械：「劍龍」和「功夫漢」，一看便知道是抄襲當年的《戰士高狄安》的機械，不過，這便是「抄」的功夫了，在抄之餘，「劍龍」和「功夫漢」也有着自己的特點，不過有一點黑龍覺得是不大妥當的，為何「狼頭劍」可以越變越大的呢？

大家可知道這套《天威勇士》是哪間製作工司的出品呢？原來《天威勇士》是由葦プロ所製作的動畫，所以在機械方面看來真是特別出色；除了是機械出色之外，大家亦可以留意到在故事的編排上，《天威勇士》亦比同類的作品來得更吸引，當然，負責計劃整套作品，以及為故事編寫劇本的便是非常出名的園田英樹，園田英樹的作品一直以來也非常受動畫迷歡迎，例如是OVA作品《吹波糖危機》、《GUN SMITH CATS》和《GALL FORCE》便是他的得意之作。故事、機械也是相當的出色，那麼，人物設計又如何呢？噢！這是由羽原信義先生設計的人物呢！精采吧！故事，人物、機械三者也是大師級的傑作，試問《天威勇士》又怎會不成功呢！

而在「亞視」之後也曾推出過一部為《新天威勇士》的TV動畫，這其實也可算是《天威勇士》的續篇，不過故事方面基本上是全新的，只是在一些小節上強行和《天威勇士》拉上關係吧！不過，《新天威勇士》依然是由園田英樹策劃，葦プロ所製作的。

如果大家對黑龍所寫的東西有甚麼意見的話，大可以寫信來研究研究，只要寫信寄來「灣仔駱克道33號中央廣場 福利商業中心7宇樓」，信封面註明「推鎖員赤目黑龍收」便可。

黑龍送大禮

介紹了這套精采的作品《天威勇士》，除了在文字上和大家分享之外，黑龍亦花了不少的時間，準備了一套（共12盒，全日語對白，冇字幕）的《天威勇士》錄影帶送給大家，如果大家有興趣的話，請將自己的姓名、年齡、性別、地址及聯絡電話，貼在信封背面，寄來『灣仔駱克道33號 中央廣場福利商業中心7樓』，並請在信封面註明「黑龍送大禮」。得獎名單將於下期本專欄中公佈。

四格漫話

阜林談話室

90年代十套必看動漫畫

由於J.J.身在日本，所以借版位一用發表一下想說的話。

2000年剛過了兩星期，不過人仍很像身處90年代的樣子。忽發奇想，究竟這十年來遇過一些不可多得的好漫畫、好動畫呢？數了數，原來這十年也接觸了不少好作品，就在這裡跟大家分享一下，然而版位有限，寫十個作品好了。不過要注意的是，這是指本人於90年代接觸的作品，與其實際發表時間可能有出入也不定。

1.Macross Plus（OAV、movie）
《Macross》系列中最具「人味」的作品，人物關係的處理很好，飛行場面重現了《TOP GUN》一樣的壓迫力，尤其兩位主角於Macross市追逐戰的一段，完全是一個示範作。

2.Gundam F91（movie）
本人眼中最後一套「富野」高達，除了《0080》外最能表現戰爭殘酷一面之作，製作的水準及表達的意識已非往後的高達系動畫可比。

3.新世紀 Evangelion（TV、comic、movie）
令本人重新接觸電視動畫之作，成功地將一個簡單非常的故事非常複雜化，令看不明的會以為自己很蠢，看得明的人以為自己很聰明。劇中看出人性，劇外也看到不少人性一面的神奇作品。

4.Clover（comic）
本人最為欣賞的Clamp作品，沒有《X》那種複雜得過火的情節，但人物的刻劃卻是十分細緻，故事推進雖不太有條理，不過那種簡單但有效的畫面處理，完全是現今過分運用的漫畫應學習的表達手法。

5.彼氏與彼女的事情（TV）
人們說她實驗味重，不過本人覺得這種表達方式，才能做到漫畫表達不到的劇力及魅力。單是看如何把640x480這個平面有效運用，表現空間感之餘又不會過分豐富已是一絕。

6.快傑蒸氣探偵團（comic）
有著麻宮一貫有效的元素——攪笑情節美麗女角之餘，其推理又沒有金田七那樣複雜得有點胡來，簡單明快的劇情鋪排，看得緊張之餘又不會喘不過氣。

7.橫濱購物紀行（comic）
簡單、小品，有一種一般以人造人為題材所欠缺的「人性」味道。亦是本人覺得唯一一套動畫版及不上不著之作。

8.Memories（movie）
除了《memories》一篇是改編自大友克洋的漫畫外，另外兩個都是新作，三個作品的題材及風格都屬異色之作，水準極高。單是看《大砲之街》裡，大友兄如何一鏡拍完30分鐘的片段的驚人技巧已是超值。

9.Sol Bianca（99年版）（OAV）
雖然是重拍十多年前的作品，但是在精彩的CG合成動畫及配樂之下，反令本人喜愛新版本。同樣是那麼的精彩刺激，分鏡運用、劇情編排等都屬上等之作。

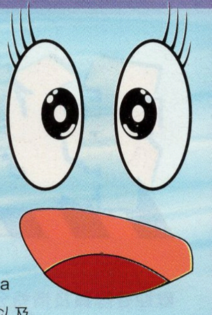
10.青之6號（OAV）
日前找到了那本60年代時推出的原著（當然是復刻版了），同一個作品相隔30年可以如此大分別！整體質素之高可說是90年代OAV的代表，錯過的話絕對是一個損失！

其實要數的話還有很多，不過有些一時忘記了，有些說出來怕大家不熟悉（你睇得偏門啫！），有些又是18禁（…），下次有機會的話繼續跟大家分享分享。

意見？寄來以下email吧！不過有沒有回應倒要看你的運氣了！

enixc@netvigator.com

MS戰鬥記



《吸血鬼傳說 二》

在GB版的《惡魔城Dracula漆黑之前奏曲》之後的100年；即1476年，Dracula再度復活，並令整個歐洲全土陷於恐怖，被黑暗支配着，Sonia的子孫Ralph · C · Berumondo繼承了她的血統，向Dracula挑戰，途中還有其他獵人向Dracula動手，就如從東方來的教會修道士Sypha Velnumdes以及Dracula的兒子Alucard。



再之後的100年，GB最初時的《惡魔城》遊戲——《Dracula傳說》；時間為1576年，主角是Christopher · Berumondo，是Ralph的後裔。在15年後，Dracula為了嘗試利用Berumondo的能力復活，並操縱Christopher的兒子Soleil成現世魔王，Christopher為了解放被操縱的兒子，再一次踏上旅途，這為GB版的《Dracula傳說II》故事。

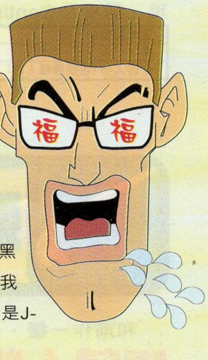
接着的100年後，才真正踏入最初代的《惡魔城》遊戲——《惡魔城Dracula》，時間為1691年，通稱為Simon · Berumondo時代。這個時代曾推出不少版本，分別是SFC版、電腦X68000版、FAMICOM COMPUTER DISK SYSTEM版及MSX版；四隻遊戲都是描述於同一時代。就在1698年，受到Dracula咀咒的Simon，再次向利用咀咒之力復活的Dracula挑戰，這為FC版的《惡魔城Dracula II咀咒的封印》故事。

根據《FAMI通64+》所述，Sonia與Alucard所誕下的兒子，就是在《惡魔城傳說》中的主角Ralph · C · Berumondo。若大家細心思考一下的話，便會發覺這個「惡魔城的系譜」存有很大的矛盾以及謎題，你們發覺了沒有？

參考資料
全《惡魔城》系列遊戲／ 電擊Nintendo 64 99年2月號／ FAMI通64+／ 其他……

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com）

老福吹水站



L'Arc~en~Ciel與GLAY以外的選擇（2）

繼上期的SPITZ後，筆者今次想講的是另一實力樂隊黑夢（KUROYUME），雖然現在它已宣布無限期停止活動，對我來說即是和解散沒有分別，但是環觀90年代日本樂壇（尤其是J-ROCK）黑夢確實是佔了一個重要席位。

於名古屋開始活動的黑夢，INDIE時期已有不少支持者，當時主音兼領隊清春一身女性打扮，和大部份視像系樂團沒有兩樣，而筆者比較有印象的是清春和hyde那時頗為熟稔，兩者經常同台演出，可能大家都是關西出身吧。直到94年黑夢才憑單曲《for dear》正式出道，經過Mini Album《Cruel》後結他手臣退團，剩下清春與低音結他手人時支撐大局，不過由那時起的三張大碟《feminism》、《FAKE STAR》與《DRUG TREATMENT》卻成績出眾，高佔銷售榜三甲位置。後來黑夢在數十場緊接着的巡迴演唱過程中，宣布有關活動中止的消息，頓令支持者傷心欲絕，最後以雙CD精選碟《BEST OR WORST》作為休止符。及後二人各有工作，清春馬不停蹄組成了英式搖滾味甚重的新樂隊SADS，而人時則成為ROBOTS（隊長是JUDY AND MARY大腦TAKUYA）的Support Bassit，各自各精彩。

到底黑夢有甚麼吸引着我？大概是它早期至中期時的獨有音樂性吧，像《CHADLER》、《ICE MY LIFE》、《BEAMS》和《LIKE A ANGEL》等都很有個性，不但唱得竭斯底里歌詞更是妖得出色，絕不遜色於時下的Visual Band。清春除作曲了得外，他那把招牌嗓子更是賣點，可惜在SADS中只能尋找到他的另一種音樂風格，畢竟他已變得很成熟了，總不能整輩子都是竭斯底里。

筆者見識甚淺，如果大家對上述資料有所補充，或對本文有任何意見，歡迎電郵至hystericb@hotmail.com交流心得。

TEXT：福田

TEXT：NEMESIS-T00

秘密技攻

歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——


擺你命3000
港幣500大元


黃金槍
港幣300大元


麥林
港幣200大元


牛肉刀
港幣100大元


丫叉
唔該留番俾自己使！

彈艙1：其他的隱藏要素

遊戲：劍客異聞錄 甦醒的蒼紅之刃 侍魂新章 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

最後的隱藏人物

上期已經介紹過這遊戲大部份隱藏人物的出現條件，今次介紹的是最後的二人「幽墮」及「九皇蒼志狼」的出現條件，方法是使用以下人物故事模式便可令他們出現，難度及Continue次數不限

完成遊戲的人物	相應的隱藏人物
命	幽墮
全部人物（包括隱藏人物）	九皇蒼志狼


■ 有好多人可以揀


■ 九皇蒼志狼 二刀流劍士

隱藏 OPTION

只要完成ATTACK MODE（アタックモード）中所有問題，OPTION中便會追加以下項目。

項目名	效果
CPU難易度設定	設定CPU的強度，共分為8階段。
TIME ATTACK（タイムアタック）	設定STORY MODE的總限制時間（5分、10分、15分、無限）
DAMAGE（ダメージ）封印	選擇了技會沒有了攻擊力
怒設定	可將怒GAUGE設定為通常、沒有或全滿
TIME（タイム）設定	設定對戰的限制時間，共分為9階段
TIME（タイム）表示	顯示／不顯示時間計
LIFE（ライフ）表示	顯示／不顯示體力計
怒表示	顯示／不顯示怒GAUGE
1P武器設定	設定對戰時1P有否持有武器
2P武器設定	設定對戰時2P有否持有武器
1P LIFE（ライフ）設定	設定對戰時1P的體力，共分3階段
2P LIFE（ライフ）設定	設定對戰時2P的體力，共分3階段

彈艙2：極惡人物與極惡首腦現身

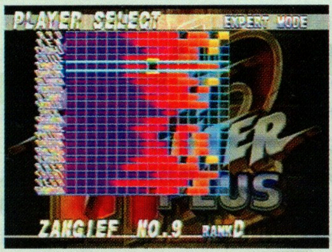
遊戲：STREET FIGHTER EX2 PLUS 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

和前作一樣，《SF EX2+》依然有隱藏人物，其出現條件如下。

隱藏人物

今集隱藏人物的出現條件依然和T raining中的Expert Mode有關，各位「只要」將這裡所有基本人物的三百二十條問題（連招）順序完成（順著題目的次序），他們便會陸續出現（視乎完成度而定）。順帶一提，PS版的隱藏人物共有四人。


■ 努力完成它們吧


■ 隱藏人物之——GARUDA

惡夢般的新敵人出現！

如果大家以為擊敗VEGA（司令）便算完成遊戲那便大錯特錯了！因為PS版追加了一個非常厲害的隱藏敵人——VEGA II。玩者只要依照以下條件擊敗司令後，他便會和另一個VEGA（即是另一個他！）合體成VEGA II作出挑戰！若果玩者成功把他擊敗（失敗會立即Bad Ending），Bonus Game便會追加「VS VEGA II」一項。

1. 不能CONTINUE
2. 不能輸ROUND（包括對VEGA的戰鬥）
3. 達成KAIRI或SHADOW挑機的條件（在頭三場最少有兩ROUND使用METEOR COMBO或EXCEL解決對手，其餘的用SUPER COMBO）
4. 對司令時要在決勝的一ROUND用SUPER COMBO、EXCEL或METEOR COMBO解決他


■ 擊敗司令了，但……


■ 司令與司令合體！


■ 簡直強得無理

彈艙3：其他隱藏要素出現條件

遊戲：JO JO奇妙冒險 往未來之遺產 機種：Dreamcast

提供者：遊戲誌情報組

除了邪惡之化身Dio外，《往未來之遺產》還有五名隱藏角色，只要使用以下的人物完成CHALLENGE MODE便可令他們出現，他們性能和PS版時有點分別（由其是新花京院），請留意。而如果使用ALESSI完成CHALLENGE MODE則會出現設定孩童化的條件的ALESSI MODE。（難度、分數和LEVEL不限）

完成Challenge Mode的人物	出現的隱藏人物
JOSEPH	誇高血統的JOSEPH（年青版JOSEPH）
承太郎	RUBBER SOUL
ANUBIS二刀流POLNAREFF	KHAN
HOL HORSE	HOL HORSE &邦哥
花京院	超越恐懼的花京院（新花京院）



■DASH中的新花京院



■齊人後會追加的新OP

彈艙4：隱藏STADIUM出現

遊戲：VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1 機種：Dreamcast

提供者：遊戲誌情報組

大受歡迎的足球遊戲《VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1》原來設有隱藏STADIUM，不過方法則有點難度。當完成下列的條件，便會出現相應的隱藏STADIUM。

STADIUM名	出現條件
Guild Fend Stadium	完成ARCADE MODE
Saint Globe Stadium	完成INTERNATIONAL CUP MODE
Arcadia Hill Stadium	完成TOURNAMENT MODE
Maestro Colosseum	完成LEAGUE MODE
Sun Paragon Colosseum	GOAL評價達300以上（RANKING MODE）



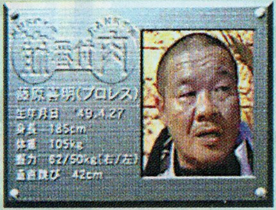
■可容納六萬四千人的Maestro Colosseum

彈艙5：隱藏選手及隱藏競技

遊戲：筋肉番付Vol.1我是最強之男 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

玩者只需以普通或以上難度完成MUSCLE RANKING全競技MODE，遊戲便會追加一名新選手「藤原善名」，他的身份是摔角手，但如果認為遊戲困難的可以設定沒有CPU人物加入。另外，玩者只要在玩MUSCLE RANKING一競技MODE中的HUSTLER時完成這裡所有版面，便會追加比HUSTLER更難玩的EXTRA HUSTLER。



■既然是摔角手，力氣當然很大



■難度比HUSTLER高的EXTRA HUSTLER

彈艙6：兩大實用秘技

遊戲：LAND MAKER 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

選擇所有版面

只要在PUZZLE模式標題畫面裡順序按左、右、左、左、右、右、左、右、×，那就可以在AREA SELECT中選擇所有版圖



■可以選版了

使用Boss角色

只要在ARCADE模式的標題畫面中順序按L1、左、右、左、L1，那就會多了兩名Boss角色可供選擇。





■他們就是Boss

彈艙7：多用途秘技

遊戲：Superlite 1500 SERIES新生TOILET之花子小姐 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

貞子雖然暫時不會在PS上攪攪震，但花子早已在PS上出現了。只要在標題畫面中輸入下、上、右、左、上、下、×、○，便可選擇遊戲中所有的故事（シナリオ），而CONFIG中可以立即觀看所有片段及聽所有BGM及SE，另外在CONFIG畫面中按SELECT掣便可進入觀看遊戲中所有CG的SPECIAL MODE



Text：綠毛小春

街頭GAME霸王 ZERO

新年過得開唔開心呢？

沙鎚機有得玩！

サンバDEアミーゴ



唔知大家仲記唔記得本刊曾經介紹過SEGA隻最新音樂GAME《SAMBA DE AMIGO》呢？原來佢失驚無神有部機返貨，小弟當然就第時間問一問機友們覺得隻GAME過唔過癮啦！試玩機友都話隻GAME睇落好易玩,其實都有返咁上下難度，而且個沙鎚雖然本身唔係重，不過由於活動頻率超高(超頻？)，所以連續玩幾局，絕對係地獄。講返隻GAME先，一開始就要揀個難度咪玩，之後就要揀闇下有幾高，小弟就奉勸閣下千祈唔隨便揀個就算，事關呢個SETTING係俾部機判斷個沙鎚正確位置，話晒都係高科技產物——光線沙鎚，唔好以為佢好聰明呀。







另外要提一提大家就係玩呢隻GAME一定要大膽大動作，因為個Sensor唔係超強，可能會感應唔到。仲有就係小秘技兩則，有興趣就試一試啦，不過呢兩個秘技都有返咁上下難度，初學者都係操兩吓先好，如果唔係只會唔知乜事就Game Over！

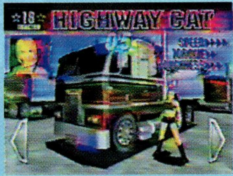


■暫時係得一部，要玩就快D落去尖沙咀北京道遊戲機中心試試喇！

SUPER HARD MODE
模式選擇畫面中輸入「左上角×10次」
RANDOM MODE
模式選擇畫面中輸入「左下角×10次」

籃球貨車埋身！



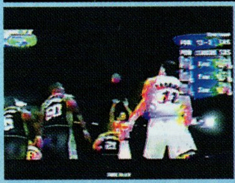


都係SEGA出品最新大型遊戲，而今次唔係救護車、的士而係大型貨車《18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER》，賣點就係部機超大而且仲係震動機台，包你玩完成個人醒晒！至於隻GAME都可以話相當抵玩，因為唔單只有四大個Stage俾你劈車，而且仲會有幾個超講技術之「指定動作」Bonus Stage過你玩，如果成功過到個Bonus Stage的話就會有新道具可以用，都幾過癮幾得意！隻GAME方面就已經開始落訂返貨，估計1月左右有貨返，到時各位留意喇;不過講開又講，香港返貨時間一向都唔係太準，大家都係當2月見街算啦。

■由於係超長車身，所以千祈唔好以為佢易玩呀！







■好多機友都等緊呢隻《VIRTUA NBA》，各位準備交學費啦！



另外一隻勁作就係早前同大家介紹過之SEGA(SOFT 4研)話題籃球遊戲《VIRTUA NBA》，隻GAME班底可以話係超強，由《VIRTUA STRIKER》系列之開發者船水先生所負責，絕對是運動遊戲的信心保證。講返隻GAME先，此作以簡單操作為賣點，絕對適合初學者玩，而且用NAOMI基板開發，各位機迷不妨試一試佢會唔會將會NAOMI必窒之迷消除啦。話時話，namco隻結他加打鼓音樂GAME《QUEST FOR FAME》尖沙咀金星有得玩，大家不妨去試一試啦！



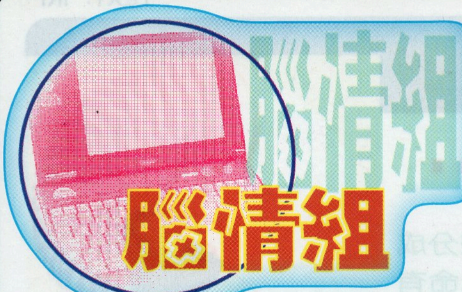
係唔係想知呢！



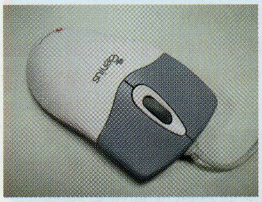
首先就係namco隻「鬣加狸貓」宜家已經開始開發最新一集——《SOUL CALIBUR 2》(暫稱)。而呢隻GAME唔會用原本之SYSTEM 12開發，暫時都仲選擇緊用PS 2互換基板定係NAOMI，至於今期namco會用SONY板定係SEGA板底呢？暫時真係收唔到風……差D唔記得，隻GAME暫定秋季推出，各位慢慢等啦；另外一單就係SNK經過三次64板底經驗之後，終於都決定《侍魂》最新作會用返塊MVS基板開發，而且仲會用返2D平面格鬥型式，故事背景暫時仲未收到風，不過據聞會有PS版《甦醒的蒼紅之刃》之角色，暫定2000年1月發表！另外一單就係SEGA隻星戰賽車《STAR WAR-EISODE 1-RACER ARCADE》會用NAOMI基板開發，而且仲會由著名開發部SOFT 5研(《SEGA RALLY 2》)所開發，賽車GAME信心保證！



仲有就係官方料一單，TECMO日本總層收到唔少玩家意見，話隻「的呀奶氣」有好多地方都可以改善咁話，可能係TECMO老闆剛剛升做JAMMA會長，所以特別關注機友意見……；就係咁，「的呀奶氣」就會推出一隻加強版名為《DEAD OR ALIVE 2 Version 2000》，暫時所知，「加強」部份分別有電腦難易度作出修改同埋加個「Beginner Mode」俾初學者玩。此版本暫定1月16日推出，各位留意喇。



不需要桌面的新世代Mouse!





昆盈推出「炫光精靈」，由於他使用新一代光學技術，所以不需要滑鼠滾輪，當然連滑鼠墊也不需要了，更誇張的是，就連桌面都不需要！「炫光精靈」共有五個按鍵可供設定。例如在開啟較大的試算表時，可以用滾輪做上下捲動，透過側鍵與滾輪的結合便可以進行左右的捲動，這樣設計是相當方便的。(IKI)

RealNetworks起訴Streambox侵犯版權

目前互聯網視頻和音頻廣播頭號提供商RealNetworks公司正在向競爭對手Streambox提出起訴，起訴Streambox公司侵犯版權和采取不公平競爭，允許用戶復制RealNetworks公司播放的音頻和視頻文件，將這些文件轉換成其它數據文件格式。事實上，RealNetworks公司的視頻和音頻播放軟件事實上已經成為網上視頻和音頻文件播放的標準軟件，然而這個軟件不允許用戶從網上下載和復制音樂文件。但Streambox公司的視頻和音頻播放軟件卻能做到這些。RealNetworks公司聲稱Streambox公司非法復制其播放軟件，與非法復制其網上視頻和音頻文件，侵犯了版權法。(IKI)

99電腦界十大新聞

美國微電腦世界日前針對全球資訊科技(IT)產業，評選出十大新聞，包括Y2K問題、微軟遭到反托拉斯法控告、Linux威脅微軟地位、MP3大為流行、軟體租賃市場興起、個人電腦大走免費行銷、手持式終端與智慧型電腦炙手可熱、電信產業購併案不斷、亞太網際網路市場興起與台灣大地震引發電子產業大波動等。

1. 微電腦世界將Y2K問題列為全球第一大IT新聞，報導中指出，為了解決Y2K臭蟲，全球各國幾乎投入龐大資金與人力。

2. 在作業系統市場享有天王地位的微軟，被競爭對手一狀告到美國政府與19個洲政府，指控其利用視窗系統壟斷整個作業系統市場，目前法庭審理已進入最後階段，預計明年2月主審法官可做出最終判決。

3. 在微軟被控告反托拉斯的同時，以開放系統著稱的Linux在市場上的地位不斷攀升，今年以來，惠普(HP)、IBM等大廠也大力支持，Linux軟體公司上市當天所創下的股價漲幅，也打破多項美國記錄，此現象甚至被美國股市分析師喻為「Linux股票現象」。

4. 隨著網際網路的風行，數位音樂也跟著水漲船高，MP3音樂即搭上此列車，成為當今最流行的網路音樂傳輸方式，今年大多數大型唱片公司的銷售網站也紛紛設立，而各式播放MP3音樂的隨身聽，亦紛紛問市，其中尤以南韓廠商推動最力。

5. 全球第五大IT新聞，則由軟體服務業者市場(ASP)興起摘下。今年，公司行號不須在購買整套軟體，而可以租賃的方式，從軟體公司取得使用權，當中網際網路亦有推波助瀾之效。

6. 個人電腦價格持續向下調低，進而走向免費之路，也是今年極具影響力的IT新聞，包括免費電腦、免費上網等，各種促銷方式紛紛出籠，消費者也樂得享受免費的產品與服務。

7. NOTEBOOK及智慧型行動電腦，明年將是無線連網普及發展的重要時刻，也因此吸引各方廠商競逐。

8. 電信產業一波又一波的購併案件與金額，也創下歷年來的新紀錄，英國最大的行動電話業者Vodaphone更以550億美元，購併美國行動電話廠商Airtouch，合組市價達1,100億美元的全球最大行動電話公司。

9. 經歷金融風暴的亞洲，網際網路的未來發展備受關注，也被認為是下一世紀全球網際網路市場中，成長最快的地區。今年12月，亞洲8大電信企業共同投資建立亞洲網際網路公司，更讓亞洲國家不須再經過美國直接互連，成本大幅下降。而大陸雖然未加入此策略聯盟團體，但當地網際網路市場的成長性卻是亞洲地區最具潛力的。

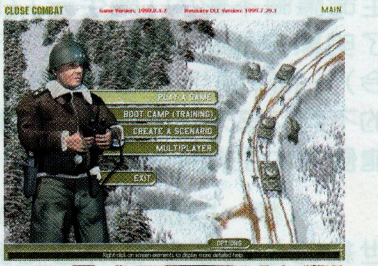
10. 今年9月21日，台灣發生的集集大地震，也是全球十大IT新聞之一，由於台灣資訊產業在全球佔有一定份量，地震後所引發的停電、毀損等，讓已經出現供不應求的資訊產業，產生重大影響，台灣在全球個人電腦價值鏈上的地位，也更為明顯。(IKI)

下一代的寬頻

以方便性與移動性為前提，多樣化的網路應用與服務想要加諸於現有的網路架構與頻寬上，將會造成網路的癱瘓與不堪負荷，也因此寬頻網路的解決方案也隨之產生。包括光纖網路(Optical network)、無線網路(Wireless network)、寬頻接取網路，除此之外也包含軟體升級與網路管理等，彼此相互連結，讓使用者完全感覺不到網路的交遞(Hand off)。IP網路具備有高擴充性的能力，適合未來應用多元化與寬頻的需求，讓電信業者更容易提供新的服務；而ATM則可以整合現有的語音、數據、影像多媒體服務，提供高服務品質(QoS)，兩者都是未來3～5年的電信市場主流趨勢，如何整合IP與ATM的優點與特性，將可提供下一代網路大量寬頻服務與穩定的網路品質。(IKI)

《CLOSE COMBAT》中文版

由ATOMIC所製作的《戰鬥神將4》在原先知名的系列遊戲中，新增更深的複雜度和細緻度─當然還有臨場的刺激感，作為指揮官的您必須領導的不只是一場戰鬥，而是要帶領一群軍隊投入德軍重兵防守的西部前線，在一些大戰中最具重要的戰役中作戰。予定此作將於2000年1月25日發售。(IKI)





索尼錄音機有大鑊

SONY公司12月27日在其2000年問題網站上宣布，該公司生產採用存儲條(Memory Stick)作為存儲媒體的IC錄音機存在著2000年問題。問題出在IC錄音機所配置的"Memory Stick件(Windows微機用)上，2000年1月1日以後將無法在微機上設置"出錯警告"。為解決該問題，SONY已經開始提供在IC錄音機上設置"出錯警告"的軟件。(IKI)

Trend Micro公司消毒網站，用戶爆滿無法連接

在12月27日，日本的消毒軟件公司Trend Micro在網上向用戶提供消毒軟件"Virus Buster 2000"最新"病毒類型文件"。由於一時間用戶紛紛上網下載，導致該網站的服務器蕩機。據Trend Micro公司27日下午公布的消息，由於用戶的連接相當集中，使得服務器一直處於繁忙狀況，Windows 95、98、Windows NT等機種的用戶最終無法正常下載該文件。該文件在12月27日下午剛剛上網公布不久，用戶的連接就達到了平常的4倍，大大超出了公司所預計的2倍的數值。現在該公司正在全力以赴強化服務器的功能以及接駁環境。(IKI)

APPLE也補鑊!?

Apple公司於上週四推出了Mac OS 9的Open Transport網路協定的修補程式，以修正避免Mac機器受到駭客攻擊的「漏洞」，這個漏洞可讓駭客以分散式拒絕服務的攻擊方式，在使用者不知情的情形下來攻擊連接至網際網路上的電腦。(IKI)

TEXT: IKI



動物玩玩樂園

帶你認識生命的泉源‧‧‧



相信一般人都知道：人類依照生命的誕生與否，將地球歷史畫分成生命隱晦不彰的「隱生元」（四十六億年前～二十五億年前）以及生命有了明顯記錄的「顯生元」（五億七千萬年前～現今），而「顯生元」的時期，再依地層中出現化石的不同又區分為古生代、中生代及新生代，其中恐龍便是中生代中的代表化石‧‧‧

人類，以及一切的生命皆有源頭，這亦是上世紀的生物學學者所留給我們的偉大智識。在Y2K這個以智識領域為先的年頭，我們是否更應該多加留意及了解身邊的事物，甚至更清楚認識自己。以下，筆者將會刊登數個與動物生態相關的網站，希望各位愛好研究動物生態的人仕喜歡。

鬼胃網

http://members.xoom.com/kokpat/index.html



這個網頁的名字雖然有點「怪」，但當中的內容卻又可謂是包羅萬有，包括提供了生物科筆記、考察、網上資源、圖片等；此外，網頁內對於一些生物學的專有名詞也會載有注解，再加上由於是中文網頁，故相信大家可看得更親切。各位對研究動物生態有興趣的初哥也大可Click進此網頁一看。

WNN-Nature

http://www.wnn.or.jp/wnn-n/



有關此網頁的內容資訊可謂極為多元化，當中包含了很多動物、植物，甚至有關昆蟲的生活形態也記錄也內，當中一些項目如「全國自然予報」等更令人覺得這個網頁的教育意味也頗重，可說是一個「娛樂與教育並重」，大人及小朋友也絕對不可錯過的網頁。

全球生物網

http://www2.nsysu.edu.tw/bio86/bionet.htm



這個網頁一如其名，絕對可算是最「大」的一個「網」頁，因為這個網頁本身就是一個網頁搜索器，在這個最大的瀏覽網頁內，內容包羅有，有最大的LINK SITE，列有台灣動物和植物相關的網站，因此是一個不可多得的網頁。

DINO PARADISE

http://www.vcnet.toyama.toyama.jp/~saurs/

恐龍（Dinosaur）一詞來自希臘語，意思是「恐怖的蜥蜴」（十九世紀中葉，英國學者以希臘文的dino(恐怖的)和saur(蜥蜴)命名）。正因為如此，使人們深信恐龍是一種巨大又恐怖的動物。此網頁內除了一概的恐龍研究資訊外，當中亦包括了大量化石圖片供大家觀看。各位恐龍Fans不能錯過的網頁。



老孫的恐龍世界

http://www.taconet.com.tw/yamahaya/index.htm

人們當初發現恐龍的化石時，是一種巨大的恐龍化石，所以才取了「恐龍」這個名詞；後來又陸續地發現小巧且溫馴的種類，但是名稱沒有改，仍取之為「恐龍」。在這網頁內將清清楚楚地闡釋有關恐龍的一切，包含了恐龍的由來、生存年代、分類依據、化石及其滅亡原因。



PARADISE OF KURAGUEST

http://www.tky.3web.ne.jp/~yokoosm/



記得前陣子香港也掀起了一股飼養水母的熱潮，基本上，這個網頁的內容是以環繞水母為主，包括了牠們的生態、CG觀賞圖鑑、甚至有關烹調方法也收錄在內。此外，網頁內更有遊戲可玩，無論閣下是否喜歡水母也不要錯過此網頁。

生態球

http://home4u.hongkong.com/education/secondaryschool/hwbio/topic/ecosphere.htm

生態球（Ecosphere）是一細小、封閉的「微型世界」，其環境可支持球內的動植物生存。在這網頁內包含了有關生態球的起源及原理的介紹，當然亦包括了有關生態球的製作過程，內容極為豐富，是一個絕對不能錯過的網頁。



TEXT BY隨風



聖石傳說

各路英雄　盡顯威風

發行商：奧汀科技/威翰	發售日：預定一月尾
遊戲類型：RPG	系統需求：WIN

記得上一期曾為大家介紹過一隻叫《霹靂英雄榜》的遊戲嗎？它和今次所介紹的《聖石傳說》可謂十分相似，兩者都是以霹靂布袋戲為藍本所改編而成的遊戲。不過《聖劍傳說》由電影改編，不知會否有驚喜？

遊戲電影同步上市—



遊戲的內容大置上跟電影差不多，因為遊戲劇情以電影的劇本為藍本，而且十分重視把電影的劇情表現出來。遊戲中更有十多段電影中的動畫片段，玩者玩的時候不但可以欣賞電影中精彩片段，而且亦可以更有投入感，活像親身進入遊戲中探險。另外亦請到黃文擇先生為角色作全程配音，精彩的配音加上絕美的畫面，難怪要使用四隻CD-ROM。



3D畫面，電影效果—

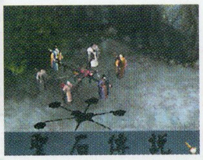


遊戲中那二十多個的大場景，都是參考電影中的場景再以3D效果加入光影，令遊戲無論白天或黑夜都可以看到美輪美奐的場景。另外更有十多種不同的武器，角色使用不同的道具會有不同的模樣。再加上四十多種跟電影相同的招式動畫，玩者今次可謂眼福不淺。

即時戰鬥更為緊張—



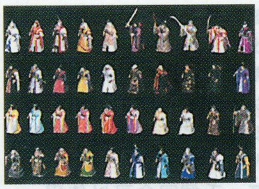
遊戲的戰鬥採用即時戰鬥方式，而且在遊戲中所遇到的其他角色如亂世狂刀，傲笑紅塵等，亦會加入戰鬥助你一臂之力。戰鬥的招式也層出不窮，例如素還真的龍劍氣，使用時會出現淩厲的刀光劍影，壓迫感十足。最值得一提的是，遊戲不用輸入繁複的指令，而直接用mouse攻擊敵人，令遊戲更添真實感。



故事緊湊迫力十足—



武林名宿素還真是玩者所扮演的角色，他為了打敗最終敵人「非善類」而召集正道人士以及三教傳人等人，遊戲當中會有很多陷阱阻礙玩者，這時候各位就要發揮你的聰明才智被難道解決，而且重情義的好伙伴亦是不可或缺的。此外除了電影中已有的劇情，遊戲中亦加入了很多不同的分支令遊戲更為耐玩，或讓一些配角得到比較多的劇情，令他們的支持者不會失望。



霹靂英雄先睹為快—

介紹了這麼耐，各位一定很想看看各位霹靂英雄的模樣了。現在就為大家介紹其中幾位角色吧！



素還真

本人正是玩者所使用的角色，我憑著過人的聰明才智，一直都是以四兩撥千斤的方法取得勝利。



傲笑紅塵

你有什麼困難就來找我吧，本人可是很有正義感的！對了，「為什麼要欺騙我」乃是本人名句，記著吧！



劍君十二劍

我雖有十二恨，卻不願抱恨終生。因此當我看透名利後，就與小弟重敘，共享天倫之樂矣。



亂世狂刀

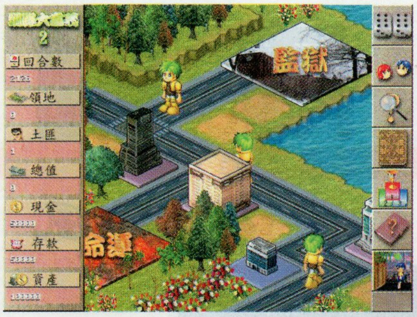
「嬋啊～慕容嬋！」我亂世狂刀重情重義，一生中只會愛慕容嬋，絕不改變！



葉小釵

「愛落紅塵心已死 持刀抱劍了一生」本人無話可說了．．．

TEXT BY 隨風



網路大富翁

百人大富翁玩者試過未？

發行商：傑誠資訊	發售日：/
遊戲類型：TAB	系統需求：WIN95/98

之前曾經為大家介紹過傑誠資訊的《神示錄2》及《風雲王座》，兩者皆是RPG遊戲。今期為大家介紹的《網路大富翁》不知道會不會令各位耳目一新？一直以來大富翁都不段革新，像由紙上搬到遊戲上。現在，還可以在網上多人同時遊玩，這項功能可以吸引各位一嘗此遊戲嗎？

《網路大富翁》？點玩呀？－



遊戲玩法其實跟普通的大富翁遊戲差不多，也是每個回合擲骰子前進。不過這遊戲玩者不需要等待別的玩者前進後才可以繼續，只需要不斷投擲骰子就可以了。每擲投一次骰子就代表一個回合，玩者一開始會有一千個回合可以使用，而那些回合除了可以用以前進之外，亦可以把回合賣掉以取得金錢。可是留意喲，如果玩者所有回合也用光的話，就會停下。不過每數分鐘玩者也會多出一個回合，因此要是真的把回合用光的話，就只好慢慢等回合數目提升了。

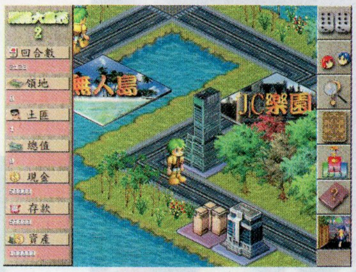
土地爭奪戰！－

一般大富翁的收入都是靠玩者購買土地後各別人收費，可是這隻遊戲卻有點不同。當玩者踏中一塊已經屬於別人的土地的時間，電腦會問玩者「付款」、「裝可憐不給」及「強搶」。假如玩者選擇「付款」，就是乖乖付錢給土地的主人。而「裝可憐不給」則是向守衛求請，而求請的結果有數個1．守衛被玩者感動，不但不收費還給玩者錢。2．守衛被玩者感動，不收費。3．守衛不被感動，一樣要收費。4．守衛不但不被感動，還打玩者一頓。最後「強搶」當然就是搶奪別人的土地啦。



搶呀！土地是我的！－

之前曾提過，當玩者踏中別人的土地時，可以選擇「強搶」，現在就講解一下要如何強搶吧！首先玩者要買一些強盜，最好一次買大量。當玩者踏中土地後，電腦會先告訴玩者該土地有多少守衛在看守著，只要玩者有比該土地的守衛數量更多的強盜時，就可以搶奪別人的土地。不過此功能其他玩者也可以使用，因此要是玩者有一段長時間沒玩此遊戲的話，在再玩的時候也許所有土地已經全被搶奪了。



可愛角色你要哪個？－



一開始所有玩者都是同一個樣子的，不過當玩者玩了一段時候後，就可以轉換樣貌。此遊戲一共有十多種不同的Q版角色讓玩者選擇，不但令遊戲更加生動有趣，而且亦可使玩者更有投入感。

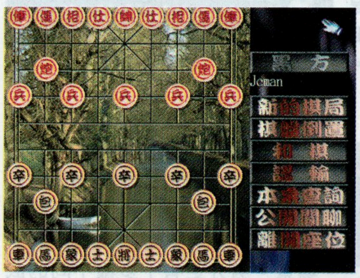
只需數十分鐘，即可享受遊戲－

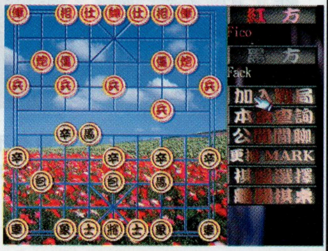


此遊戲的最大特色，就是不需要購買。因為玩者可以在「傑誠資訊」的網頁中下載此遊戲。而玩者每月只需付450(台幣)就可以盡情地在《網路大富翁》、《網路大富翁2》、《風雲王座》、《神示錄2》等遊戲中暢遊。有興趣的玩者可到「傑誠資訊」的網頁觀看詳情。http://www.jc.com.tw/。順帶一提，《網路大富翁》及《神示錄2》是會員專區，沒有免費試玩的喲。

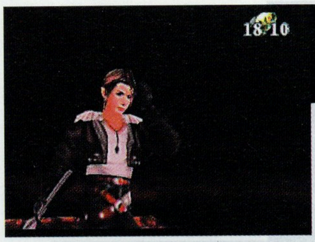
仲有其他棋類遊戲呀！－

如果大家覺得玩大富翁不夠過癮，不要緊，因為在同一個程式中還有另一種棋－象棋。進入遊戲後就可以盡情地跟別的玩者對戰一番，亦可以觀看別人的棋局。另外在遊戲之餘可以用交談程式彼此切磋一番，也許可以結交到不少志同道合的朋友呢！





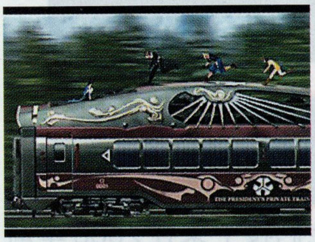
TEXT：IKI



FINAL FANTANSY Ⅷ

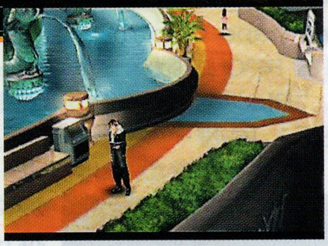
願愛之歌再次響起！





發行商	SQUARE
發售日	予定2000年1月25日
遊戲類型	RPG
系統需求	WIN95/98

繼《FINAL FANTASY Ⅶ》之後，Square公司再次將他們在家用機界遠近馳名的RPG遊戲《FINAL FANTASY Ⅷ》搬上電腦的舞台。這款知名度甚高的名作續篇，在家用機的軟件銷量上有相當驚人的銷售成績，隨著《F.F Ⅷ》的英文版在歐美地區推出後，何時推出PC版本就成為玩家期待的焦點。在經過相當長時間的改版過程後，這款遊戲即將出現在各位PC玩家眼前出現。



世界觀

遊戲的背景是一個高科技化的世界，遊戲的主角Squall則是學園的一份子，為了要加入精銳部隊SeeD而不斷的努力鍛練自己，期待有朝一日能夠通過考驗，成為人們所羨慕的戰士。在學園中，Squall會遇到許許多多的夥伴，這些各有特色的夥伴有的將會成為Squall未來重要的同伴、有的則是他永遠的宿敵、更有的將與他發展前所未有的關係。

更進一步的演出畫面

經過前一代的演進之後，《FINAL FANTASY Ⅷ》在畫面上的表現比起前一代要華麗了許多。在這一代裡，人物將不再只是可愛的SD版本，而是改以標準比例的表現方式。在這樣的比例下，人物的動作以及身上的穿著更加的明顯，玩家可以一眼就看出這一方面的差異。另外，在遊戲畫面的加強上，使用Pre-render技術繪製的地圖場景，更是充份的表現出這個高科技的世界。在前代遊戲中讓人驚訝的CG動畫，在《F.F Ⅷ》中則是更上一層的有著讓人吃驚的表現。看到動畫中有如真人一般的動作、壯觀的場景、以及電影般的鏡頭運用技巧，更是讓這些CG動畫成為各玩家心中的經典場面。

G.F.(Guardian Force)



在前一代中具有魄力的召喚獸，在這代中變為一隻隻的守護獸(Guardian Force)。雖然有部份的改變，但是每一隻守護獸的出現還是具有著無比的魄力。看到炎系G.F.伊弗列特衝上空中，以它巨大的雙手將隕石撞向地面引發地獄之炎；或是冰系G.F.希娃從冰冷的氣息中出現，吐出鑽石塵將敵人結為冰霜。這些守護獸的效果成為本遊戲的一大特色，讓玩家為了滿足收集這些G.F.的心態而有更高的樂趣。

戰鬥－Draw系統



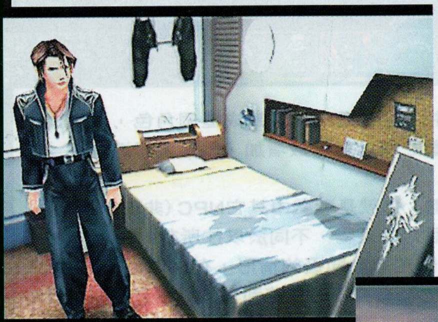
在戰鬥系統上，本遊戲也作了相當大的改變，原本裝配魔石的系統，到了這一代中改以裝配召喚獸、技能、以及魔法等各項不同的Junction功能來取代。這多變的戰鬥系統，使得玩家可以為不同的人物設定使用不同功能的指令，在戰鬥中採取各式各樣的行動；或是裝配不同魔法來提升各項的能力，針對人物的特色來進行補強。這多變的裝配系統，讓不同的玩家在進行這款遊戲時可以採用不同的遊戲方式，每一個人都可以使用自己擅長的作戰方式來面對遊戲中一場場的挑戰。

對於喜歡收集的玩家，在《F.F Ⅷ》中有許多可以讓玩家們收集的東西。遊戲中的魔法是從各種地點以及敵人的身上吸取(Draw)，因此每當遭遇不同敵人的時候就可以嘗試著去獲得不同的魔法，一些重要的頭目身上還可以取得威力強大的魔法或G.F.；另外遊戲中每一位玩家的武器都可以到店鋪中加強，所需要的物品也是要玩家在遊戲中四處收集；除此之外，遊戲中的卡片遊戲則提供了另一種樂趣。玩家可以在遊戲中與各式各樣的對手進行卡片遊戲的對戰，以獲得擁有各種角色圖案的卡片。這許許多多的收集項目，提供給喜歡將遊戲玩到百分之百程度的玩家來享受。

愛能戰勝一切？

遊戲的劇情則是非常的引人入勝，這一集主題是「愛」，因此玩家所扮演的主角Squall與遊戲中的另一名角色Rinoa將有著感情上的糾葛。隨著劇情的發展，Squall除了會被捲到一件又一件的事件中，與Rinoa的關係也越來越深。這使得Squall原本冷漠的個性也隨之改變，感到自己的身上將肩負起如何的責任。而玩家將會在Squall的冒險旅程中，發現到這一切事情真象，繼而操縱著Squall來解決這一切的謎題。到底故事會如何的發展，就有待各位自己在遊戲中探討了。







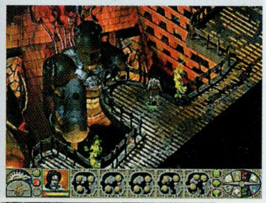




TEXT：IKI

Planescape：Torment
可能是千禧年前最強之作！







發行商	Interplay
發售日	發售中
遊戲類型	RPG
系統需求	WIN95/98

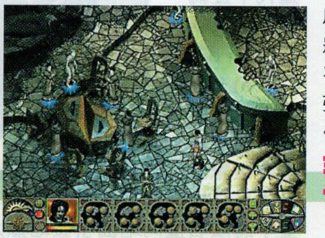
《Planescape：Torment》，一個尚未推出就備受矚目的RPG遊戲，是由Interplay旗下的「Black Isle」所製作。「Black Isle」在今年因為一套《Baldur's Gate》而紅透半邊天；同時，「Black Isle」更因為《Baldur's Gate》的成功，使得RPG遊戲得以復興，並一躍成為PC遊戲市場的主流之一，但「Black Isle」並未以此而自滿，結果，他們接下來在2000年前推出的這套作品：《Planescape：Torment》(以下簡稱《P.T》)，才是真正想將RPG推上另一個高峰之作。

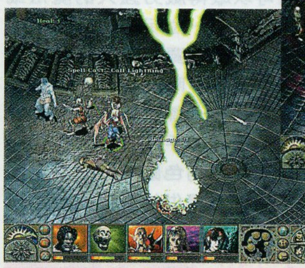


遊戲特色

《P.T》是以AD&D的規則加上TSR系列中另一著名小說：《Planescape》改編而成，是一款不論風格或玩法都相當特殊的RPG，但由於《Baldur's Gate》的成功經驗，故遊戲製作小組表示《P.T》中不論是劇情長度，對話字數，任務數量和場景的豐富性，都將會是《Baldur's Gate》的兩倍以上！而且絕對不僅僅是數量的增加，劇情所營造出的戲劇性張力保證讓所有喜好《Baldur's Gate》的玩家對《P.T》更加愛不釋手！







悲劇英雄的故事

不同於一般的RPG，《P.T》中的主角不再是英俊挺拔的英雄，而是一具死而復生且面目不堪的的行屍走肉：the Nameless One，陪著主角一同冒險的也不再是美麗動人的少女，而是一具多話的骷髏頭骨；甚至在遊戲一開始，當你所扮演的主角從冰冷的手術台上醒過來時，你完全不記得你從何處而來，也不記得自己究是誰，更毫無頭緒為什麼自己會在這種鬼地方，而整個遊戲的進行目標也正是如此，玩家必須要隨著冒險，逐漸找回the Nameless One心中遺落的回憶，每次當主角找回一部分失落的記憶，他的等級就會增加五級之多；事實上，因為主角在喪失記憶之前，本身就是一個身經百戰的傳奇人物，他曾經四處征戰長達1萬年，更無人能及的達到了四種職業的頂級，他是25級的戰士(Fighter)，更是25級的魔法師(Magi)，25級的牧師(Cleric)和25級的小偷(Thief)；在不知何故成為走屍之前，他本身就已經擁有無人能及的力量了，只是在遊戲的開始，玩家必須要告靠逐漸找回的片段記憶，讓the Nameless One慢慢記起他本身的強大力量。



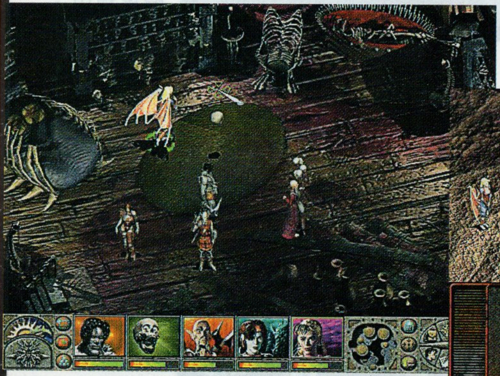


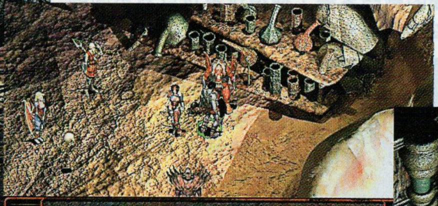


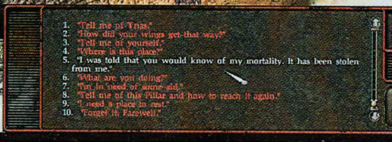
更具人性的描寫

和《Baldur's Gate》更大的不同是，在《P.T》之中，所有的事物都圍繞著主角the Nameless One打轉，據遊戲製作人表示，此舉是為了使玩家能夠更加融入the Nameless One這個角色之中，甚至把自己就當成這個角色，而更深刻體會主角的內心世界，事實上，遊戲中的對話數量之所以呈倍數增加，就是為了達成此一目的。

《P.T》和《Baldur's Gate》兩套遊戲最大的不同點，那就是遊戲中其它NPC(非玩家人物)都是獨立有思想的人物，不同於以往所有的RPG中，NPC都只在固定地點閒逛的情形，在《P.T》中，有相當數量的NPC都有自己的任務和目的，也就是說，玩家在不同時間，於遊戲中的不同地點，都有可能見到不同的事件發生，因此遊戲的進行可說不時有意外會突然發生，此舉也考驗著玩家的應變能力。









TEXT：IKI



Ribbon 2

點解咁似To Heart？

發行商：Bonbee
發售日：發售中
遊戲類型：AVG
系統需求：JWIN95/98

一直以來，日本電腦也有不少「女Game」，但大部份也是「掛羊頭賣狗肉」的賣弄色情，但以下介紹的遊戲是少數能真正打動人心的日本電腦「女Game」。

內容概要



遊戲中，主角乃是一名平凡的高中生，話説在一個月後便是學校舉行「學園祭」的時候，因此主角便下定決心在這時候改變一下以往無聊的生活習慣，與此同時，主角便在偶然機會下遇上了9位性格各異的女孩，自至便展開了一段段扣人心絃的戀愛故事。



遊戲特色

遊戲中共有9位性格各異的女孩，每名女孩也有屬於自己的故事。遊戲系統方面，就如一開首所説，真的「像極了」《To Heart》及另一同類PC遊戲名作《同級生》，其中在學校中有Event發生的地方會以緞帶（Ribbon）指標顯示，而已完成攻略的角色更會直接以該角色的Icon顯示，這些親切的微細設定也令到玩者在攻略遊戲上有很大幫助。另外，玩者每天可以自由活動的時間就分別只有午休、放學及夜晚這三段時間，而玩者可以移動的範圍則只限於學校內以及學校附近的地方。這些都是玩者須要留意的地方。







登場人物介紹

穗上響

本作其中一名女角，是主角那班的班長，雖然為人粗魯，完全不像一個女孩子，但心坎中仍存有女兒家的矜持，因暗戀隔壁班班長而叫主角暗中作媒人，同時亦因此陷入一段三角苦戀中。



藤原遥

本作的女主角，不知何解，藤原似乎對主角很有好感，因此雙方很快便交往起來。但主角漸漸發現自己其實只是藤原的「愛的替身」，雙方的感情亦正式決裂。到最後，緞帶的約定又如何呢？



安奈カレニーナ

千金小姐一名，同時她亦是一名演奏長笛的能手，但她的命途似乎並不平坦。由於太過沈默，故被同儕排擠。雖然與主角有良好的發展，但卻被父親知道而被迫到美國留學‥‥



美玲

謎一樣的角色，主角第一次遇見她時正值新月出現之際。不知何解，主角似乎對美玲很有好感。不過，就從外表看來，橫豎怎看美玲也不似是個人類‥‥



彌生

主角兄長的妻子，在倫理上是主角的嫂子，不過這將變成過去的事，一來由於主角的兄長隱瞞調職澳洲一事，二來主角的兄長似乎有外遇，這一切也令她感到十分迷惘‥‥



荻綾乃

一名天真爛漫的女孩，是主角在學校的後輩，生長於一個茶道世家。因為「學園祭」關係而學習燒章魚，在一次意外情況下與主角KI～SS，而根據她的家族傳統，女子須與第一個Kiss的男子‥‥



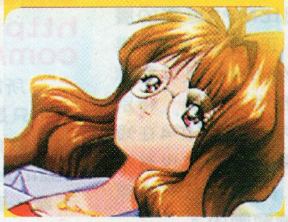
內海沙雪

原本一名肥胖的女孩，因身型常被恥笑而導致性格十分內向，後來為了參加「學園祭」選美而積極減磅，最終亦成了一名美人。但似乎她減磅的目的並不是為了「學園祭」‥‥



美崎あゆみ

主角那班的班主任，雖然為人任性，但卻十分了解學生的心理。因為一件校園暴力事件，令主角對班主任美崎有更深入的了解。可是，此時校方卻勒令美崎辭職‥‥



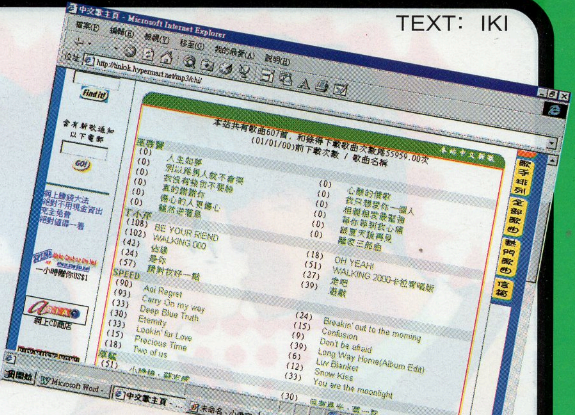
香月果林

香月其實也是一名悲劇人物，起初主角與安奈的關係導致香月出現時造成困擾，後來告白的失敗令到主角不能再接受他人的好意，香月會再次受到傷害嗎？

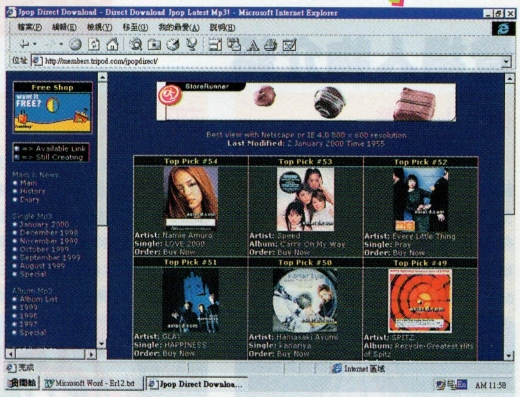


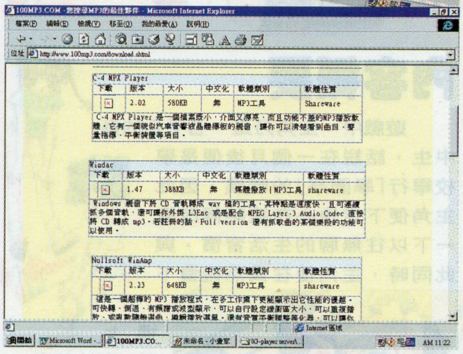
TEXT: IKI

音樂新世代！！今期同你講MP3！



科技發展一日千里，音樂壓縮技術由以前錄音帶的Analogue儲存形式改良至現時CD的Digital（數碼）儲存形式，當中音質技術的演變實在令人驚訝。時至今日，人們聽音樂的習慣可能已由聽CD轉變為聽MD，但與此同時，電腦的音樂壓縮技術亦得到了長足的進步，就正如現在不少電腦玩家也採用的電腦音樂播放程式—MP3。





What is MP3？

簡單而言，MP3是一種音樂壓縮技術，以聲音壓縮儲存形式，把音樂壓縮，然後透過網絡傳送至電腦內，由於它只採用人耳最敏感的幾個音樂部份，因此，MP3在經過壓縮後仍得到絕不遜色於CD的音質。另外，它更可以自由Edit歌曲的播放名單，以及由於壓縮技術的成熟，同樣以一張光碟存儲歌曲，MP3格式可存儲歌曲的數目（約130首）比起以一般CD格式存儲歌曲的數目（約14首）多出幾達10倍！

MPEG的發展史

MPEG全名為Moving Picture Expert Group，主要是用作壓縮、解壓及以密碼表示影音資料。其中MPEG 1於90年底面世，雖然聲音壓縮造得不錯，很少失真，但畫面實在太不濟，以致在觀看時VCD會經常出現起格情況。MEPG 2由於採用了比MPEG 1更高的壓縮技術，是以在聲音及畫面方面也得到很大改進，起碼畫面經常出現起格的情況也改善過來。直到MP3出現，音樂壓縮技術就如起了一場革命，相信有用開MP3的朋友也知道其音質很少失真，甚至絕不遜色於CD的音質。歸究其因，是因為MP3在聲音壓縮時，只採用人耳最敏感的音樂部份，因此，MP3在經過壓縮後仍得到絕不遜色於CD的音質。

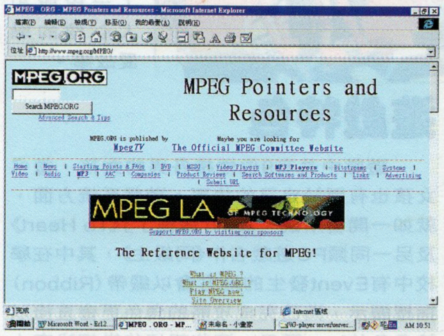
雖然MP3在壓縮技術上得以長足的進步，但音樂壓縮技術的革命仍沒有停下來，繼MP3後，MP4在聲音及畫面方面表現出比MP3更高的層次，至少MP4能造到真正的互動效果（Interactive）。可是，大部份的MP4也是以對應英文歌曲為主，不如MP3可對應中文歌曲，特別在以中文歌曲為主的華人社會內，相信MP4在短期內也不能代替MP3的位置。最後，相信也有不少人聽過MPEG 7罷？然而，由於它尚未成氣候，故此技術亦不在本文的討論範圍內。

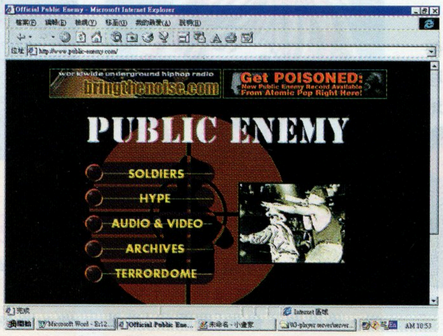
CHECK THIS SITE！

MPEG Pointers and Resources

http://www.mpeg.org/MPEG/

若要了解MPEG，各位務必先要到此網頁內瀏覽一番。因為當中滿載了有關MPEG的一切，是以這個網頁可說是一個入門必讀網頁之一。雖然是英文網頁，但用字不算太深，故相信大家仍可看得明白。





PUBLIC ENEMY

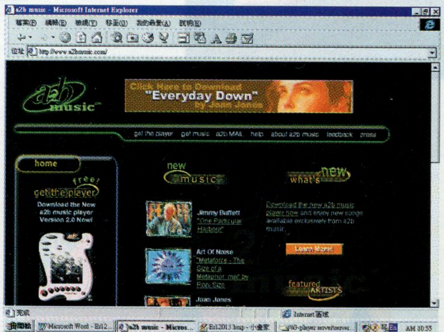
http://www.public-enemy.com/

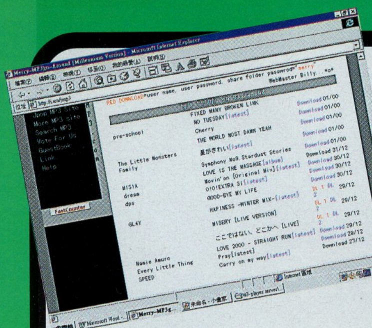
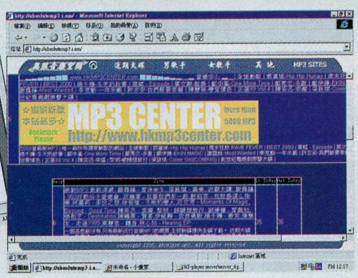
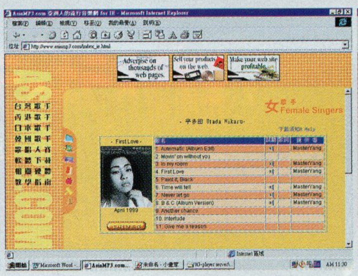
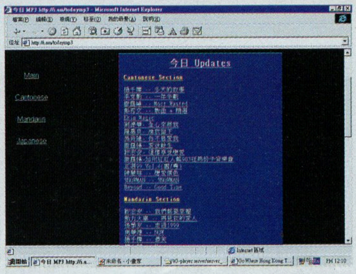
首先，這個網頁絕對有一看的價值，是因為這是全球第一個有MP4下載的網站。此外，這個網頁內亦有不少有關MP4的資訊，如欲進一步了解，則絕不可錯過此網頁。

ab2music

http://www.a2bmusic.com/

所謂ab2music，其實與MP3甚為相似，只是所執行的音樂檔案格式有所區別罷！故此，如要下載歌曲，則先要下載ab2music player程式。有興趣者可嘗試下載，留意其下載所須時間不多。



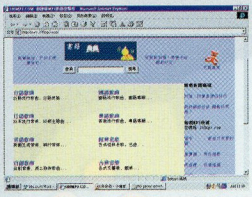





本地 MP3 網頁

如閣下略嫌英文網頁的用字太艱深，並覺得太難明白，則大可到本地的網頁一看。其實在YAHOO！網頁搜索器上（網址為http://www.yahoo.com.hk/），只要Click進「音樂」的選項，大家也不難發現有大量的MP3網頁再加上由於是中文網頁，故相信大家可看得更親切。當然，各位亦可從這些網頁上下載MP3軟體。

CHECK THIS SITE！

100 分 MP3 搜索器



http://www.100mp3.com/

在這個網頁內提供了搜尋中文MP3音樂，內容選項極為豐富，歌曲也算頗新。另外，此網頁內亦有提供MP3軟體下載，大家有興趣大可Click進此網頁內瀏覽一番。

中英日 MP



http://w3.to/mmp3search

首先，這個網頁內的資訊是以環繞歌曲為主，但更重要是這個網頁內的歌曲並不如一般的中文網頁只提供中、英文歌曲，一如其名，除了一概的中、英文歌曲外，當中亦包括了大量的日文歌曲可供選擇。

亞洲流行音樂通訊

http://www.asiamp3.com/index_ie.html



若說這個網頁為其中一個最大的網頁，相信一點也不為過，其內容包羅有，除了一般的歌曲推介外，更有不少有趣項目如MP3資訊，工具和教學等，可謂集教育資訊及娛樂於一身，是一個絕對不能錯過的網頁。

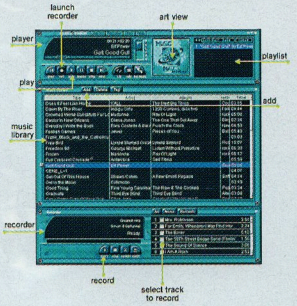
常用 MP3 程式大比併

大家可能會在Internet上找到多個MP3播放程式，而以下我們則選取數個較為常用的MP3播放程式，並就個別播放程式作一簡單的概說，至於那一個播放程式較好用，那就視乎玩者的不同需要。

1) PCDJ

PCDJ有一特殊混音錄製功能，可同時播放兩條 sound tracks，有 fade 和 pitch 控制．還有它有自動組織mp3檔功能．和其他一樣你需要 升級(US$29.9)後才可錄製完全 CD 音質。

2) MusicMatch 4.2

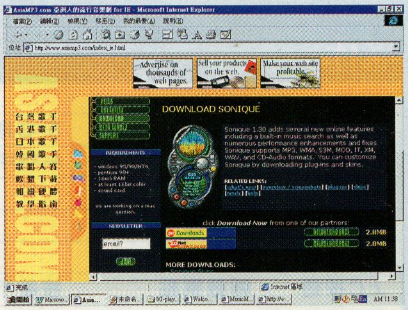


可播放和錄製MP3檔．可錄製接近CD音質，可直接從CDs, vinyl 和 cassette錄製成MP3檔．其他功能還有可收聽即時網上音樂，組織你的MP3檔，同時錄製和播放音樂．升級(US$29.9)後可錄製完全CD音質。

3) CuteMX

GlobalSCAPE，如果你有用過CuteFTP和CuteHTML便會對GlobalSCAPE有所認識，因為他們都是GlobalSCAPE所出的CuteMX。其中有一個較特別的特色，就是它互相搜尋其他 CuteMX 用戶的 MP3 歌曲。

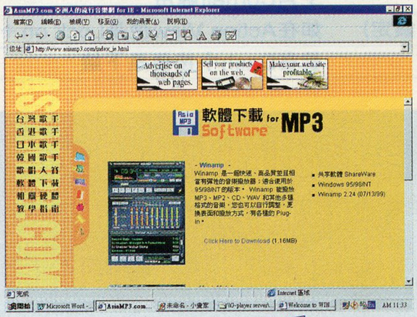
4) Sonique 1.2



一個外形非常討好的 MP3 播放器，新的 1.2 加上一個內部的 MP3 搜尋器和加快系統的運行快速度。

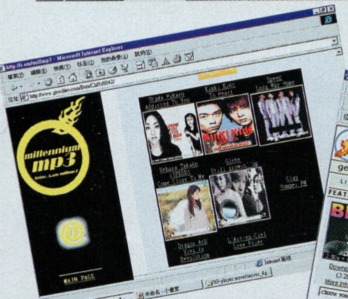
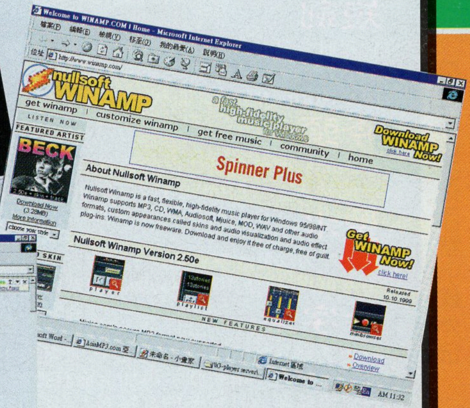
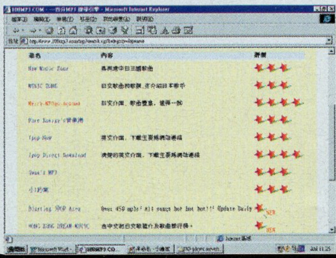
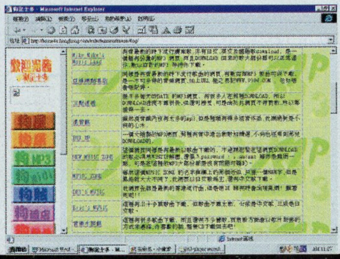
5) LAME V3.51

如果你想在 Linux 錄製 MP3 歌曲，這是小數的選擇之一。此 MP3 錄製器可錄製所有品質的歌曲，而且亦沒有任何限制。



6) MP.3 com/ Winamp v2.5

快速、簡單和容易設定.的Winamp 擁有內置 equalizer，目錄組織和多過3,000個 Winamp skins 和 300 plug-ins. Winamp 可播放 MP3、CD 和很多其他格式的音樂。


TEXT BY Alida Belmond
SPECIAL THANK：吸血鬼之子MS



N64
製造商：KONAMI
發售日：發售中
售價：7800日圓 容量：128M
ACT／對應振動器／對應擴張卡／對應BackUp機能



宿命的魂，在世紀末……
再一次雲集在惡魔城內……

前　言

惡魔城、相信大家早已對它有認識。它從以前的街機開始、不斷、不斷推出新的版本，到任天堂紅白機、MSX、X68000、GameBoy、超級任天堂、Mega Drive、PC-Engine、PlayStation、Sega Saturn及N64上。而不知大家有否認識？現在N64最新惡魔城系列的遊戲《惡魔城Dracula默示錄外》。故事是在前作《惡魔城Dracula默示錄》的八年前，而惡魔城早已存在，即是說Dracula在八年內復活了兩次！八年前的悲劇、現在隨着Dracula的復活、顯現在眼前……

基本知識

操作

3D控桿	移動	備註
十字控桿	轉視點	左右則是回旋、上下則是遠近
A按鈕	跳躍	在空中按緊不放、而對面是牆壁，便是攀爬
B按鈕	遠攻擊	
左C按鈕	近攻擊	
右C按鈕	調查	
上C按鈕	轉觀察點	按著不方便是主觀視點
下C按鈕	使用攻擊道具	
L按鈕	變身	主角Cornell專用
R按鈕	Lock on（鎖定）	如在Action View便是Lock on＋面向前
Z按鈕	坐下	若在Dash中按便是下鏟
Start按鈕	Menu	



道具

在《惡魔城Dracula默示錄外伝》中，大家可以取得很多不同的道具，每一種道具也有不同的用處，現在就讓我介紹給大家看看吧……

攻擊道具

這次《惡魔城Dracula默示錄外伝》內的攻擊道具是分為三個Level（等級），除了Level越高便攻擊力就越強外，其所消費的紅寶石量也會相對地增加。至於升道具Level的方法，則是取多一個同樣的道具就可。但若果不幸死了或是Load Save便會由最低的Level開始。

短劍

它是唯一能連續攻擊三次的道具，但是其攻擊力太低；即使是Level 3其攻擊力都是很低，老實說使用它只會浪費紅寶石罷（使用時Easy版及Normal版也是消費一顆紅寶石）。

斧頭

斧頭能夠連續攻擊二次的道具，擁有極高的攻擊力；但可惜只能攻擊一個敵人。（使用時Easy版及Normal版也是消費兩個紅寶石。）

聖水

論攻擊力以及攻擊範圍是十分之大，但可惜只能攻擊地上的敵人，因此不太實用。（使用時Easy版是消費兩個紅寶石、Normal版則是三個。）

十字架

無可否認，十字架的確是歷代惡魔城中最強的武器，在這集也不例外，攻擊力不單超強；再加上擁有追蹤能力，，絕對是必用之器，但只可惜需要消耗較多的紅寶石。（使用時Easy版是消費兩個紅寶石、Normal版則是五個。）

其他道具

其他道具的使用方法和上集一樣均是在Menu裏使用，這些道具與攻擊道具有些出入，雖然兩者也可以在地圖上護得，但是這些道具是可以購買，而攻擊道具就不能；至於購買方法便是調查在地圖上的契約書就可（在惡魔城別墅那一關才開始有的）。

在Menu使用的道具

Roast Chicken
烤雞、能夠回復50%生命值，是重要道具之一。購入價則是2500G。

Roast Beef
烤肉、能夠回復80%生命值，也是重要道具之一。購買價則是3000G。

淨化石
淨化石、能夠把屍毒痊癒，但由於在遊戲裏不是有很多機會中屍毒，再者在地圖上也很容易拿到淨化石，所以絕對沒有購買的必要。購入價則是500G。

解毒劑
解毒劑、能夠把毒痊癒，同樣在遊戲裏很少機會中毒，但是萬一不幸中毒的話便會很麻煩，因為會不斷扣除主角的體力。購入價則是200G。

万能治療Kid
万能治療工具箱、能把一切異常回復；是真正價重的東西。購入價則是4000G。

太陽Card
太陽卡、把時間轉為早上六時正。購入價則是500G。

月亮Card
月亮卡、把時間轉為晚上六時正。購入價則是500G。

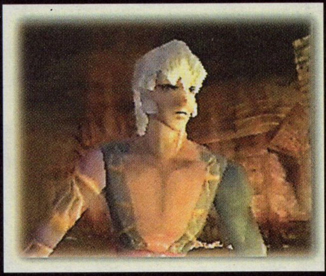
非在Menu使用的道具

Red Jewel
紅寶石、像以前惡魔城的「紅心」，是使用攻擊道具時所消耗的東西。而主角Cornell的變身時，同樣會消耗「紅寶石」；約一秒扣除一個。紅寶石分為Red Jewel (S) 以及Red Jewel (L)，(S) 便等於五個紅寶石、而 (L) 則是十個。上限為九十九個。

Power Up
Power Up、和前作一樣能令到遠攻擊的攻擊力上升，而上限的Level便是3，但若果不幸戰死或Load Save，便會由最低的Level開始。

White Jewel
白寶石、和前作一樣，即是Save Point，是非常有用的。

主角Cornell的故事簡介

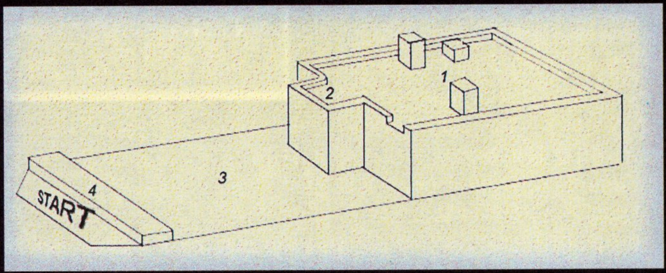


Cornell、因為擁有非一般的格鬥術，所以被人們稱為【藍色的三日月】。自【太古的法術】以來，獸人族的戰士是擁有一個超越野獸的力量和界限、接近不死身的身體。好可惜、若果那些獸人族選擇和人類一起生活的話，那個強大的力量便會被封印。但是Cornell接受了嚴格的修行，終於練成了解放封印之術。Cornell完成了一年修行後，回到自己村莊時，只看見紅紅的烈火、與及一些骷髏骨正在破壞村子。剎時間，Cornell察覺到他唯一的妹妹Ada有危險。但是已經太遲了，Cornell只在自己的家門前，卻發現Ada的頸鍊。最後Cornell下了決定，以他敏銳的人狼能力及Ada的血的香味，去追尋Ada的下落。

STAGE01-濃霧的湖

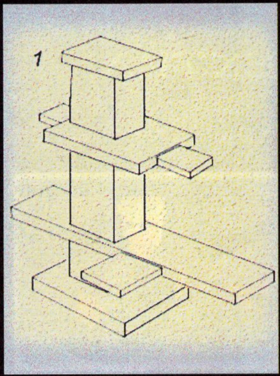


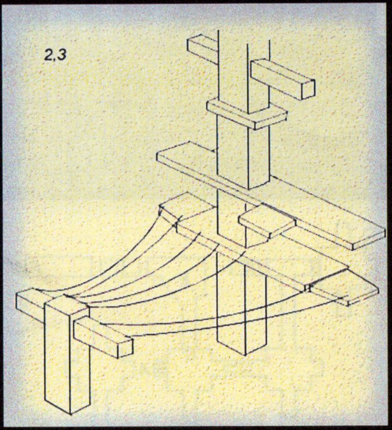
Cornell為了追尋Ada而去到船上，當Cornell走到甲板中央的地方時，突然有一藍色的怪物從水中飛出來！Cornell以自己的格鬥術，很容易地便把牠擊倒。接着，Cornell發現甲板的盡頭、有一層地板出來。於是Cornell便走近甲板的盡頭，他發現在左邊有一道門、是通去船的中心部，但可惜那度門是被鎖，所以Cornell便只好走到船的尾部。



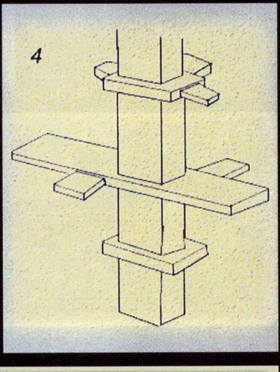


在船的尾部、Cornell看見一顆White Jewel，這樣他便可以把自己的冒險旅程記錄起來。為了尋找甲板的鎖匙，Cornell只好跳到船尾中央的桅桿 (桅桿1) 上。他爬上殘舊的桅桿，看見眼前已無路可行，頭上第二層的桅桿實在太高；而對面的桅桿 (桅桿2) 也太遠。所以Cornell





只好回到船尾的甲板上，接着、他發現有一個機關就在中央的桅桿 (桅桿1) 裏，於是便豪不猶疑便把機關開了。隆隆聲、頭上的風帆轉動了，Cornell看見這個情況便立刻跳上去看一看。結果那轉動了風帆把中央的桅桿 (桅桿1) 和對面的桅桿 (桅桿2) 連接。Cornell就一口氣走過去，走到過去的同時，亦會發現了另一個機關，但此時Cornell暫時不要理會那個機關，因為再前進的話便可以拿到一個Roast Chicken。當開啟第二個機關後，上面的桅桿就會轉動，只要爬上去；再往前行，就能發現Cornell要找的東西，那便是【甲板的鎖匙】。Cornell取得了鎖匙後便沿路回去，但Cornell一直向前跑；因為Cornell以敏銳的人狼能力得知前方是有一塊隱形地板通往船頭的桅桿 (桅桿4)，因此Cornell拿到了一塊Roast Beef。



取得【甲板的鎖匙】的Cornell，回到甲板上。以【甲板的鎖匙】開啟了通往船中心部的門，來到船的中心部時Cornell看見一顆White Jewel，這樣他便可以把自己的冒險旅程記錄起來。走到船的倉庫，突然有一隻巨大的手把船身破壞之餘，更把Cornell打倒在地上。Cornell起身後發覺海水已經湧進船倉，船好像要快沈沒。Cornell見形勢不妙立即跳上一層，逃出船倉。



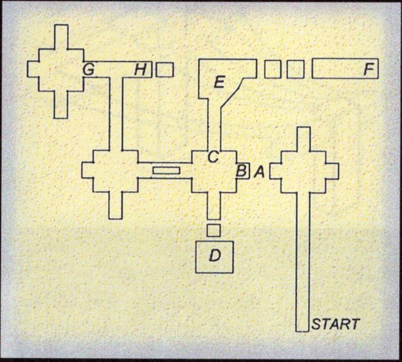
時間剛剛好，Cornell逃出了船倉後不久船便沈沒，而Cornell站在一些船的碎片上 (在船的碎片上，有一顆White Jewel；這樣他便可以把自己的冒險旅程記錄起來)，他看看四周的環境，終於發現一條鐵橋，於是便向鐵橋的方向進發。到達了鐵橋，Cornell在鐵橋上發現一個Roast Chicken、斧頭及Red Jewel，Cornell不斷向前進，正當Cornell看見大門的時候，一隻巨大的Serpent從水中飛出來！Cornell看見牠的突然出現，立刻被嚇住，更不為意被Serpent捉住，還被重重地拋下。接着，Serpent以水砲再次攻擊，更把Cornell整個人彈上半空中！受了傷的Cornell便吃一個Roast Chicken來回復體力。Serpent以黏液再作攻擊，但Cornell以極快的速度避開了，Serpent又想把Cornell捉着，好可惜、Cornell已看準機會跳過牠的手、再加以攻擊。受傷了的Serpent再次放出水砲、Cornell便以下鏟回避，再以道具 (斧頭) 攻擊。在Cornell的猛烈攻擊下，Serpent終於抵受不住而死了。



STAGE02-沈默的森



Cornell打倒Serpent後穿過大門便到達沈默的森了。在沈默之森的初段路中，有一顆White Jewel。一直向前走；爬上石級，再走一段路，就看見一道超巨大的門。為了打開大門，Cornell只好把那道大門的鎖打破，正當那個鎖破壞的同時，門亦打開了。但在他眼前的只有一隻身形非常巨大的骷髏王！骷髏王氣勢如雄地大喊了一聲，之後便向後走，Cornell見牠這麼「寸」當然不會讓牠逃走，當走到骷髏王身邊時，以掌風攻擊骷髏王，骷髏王不單沒有理會Cornell，還用自己的武器召出一些骷髏骨出來，可惜那些骷髏骨的實力太弱，Cornell只需揮動一下便把牠們擊倒，骷髏王又走到另一處，Cornell當然再次追牠吧！經過多次追逐戰，骷髏王最後便逃到水裏。與此同時，一條橋從水中升起（地圖的A點），就這樣連接了對岸的地區（地圖的B點）。



來到對岸時Cornell可以發現一顆White Jewel（地圖的B點），記錄遊戲的進度後繼續前進。不久就會發現一個石像，而那石像是被一些不知名物體包着，Cornell便以武力把那不知名物體破壞後，少知道那就是賢者之像。Cornell從石像下的文字得知賢者之像所指示的地方；就是跟着要去的地方，於是便往那方向查向，當來到盡頭時發現有一度鐵門擋着去路的，不單是這樣；連旁邊的路（地圖的C點）也是，所以Cornell現在就只有一條路可以去的，就是地圖的D點。Cornell跳過山谷後發現一個機關，將機關拉下的同時聽到鐵門碰撞的聲音，相信是剛才的鐵門有所移動，突然有一隻Watiger從天而降，Cornell看見牠後便立刻後退；並以掌風及道具（斧頭）攻擊，不出三四下攻擊Watiger便倒地，可見牠只是虛有其表。接着Cornell回到賢者之像，便向開啟了的鐵門進發（地圖的C點）。走了一段路，Cornell看見眼前有兩個機關（地圖的E點），便以最快的速度開啟這兩個機關，再以最快的速度跳過開啟了機關後所出來的石柱，因為機關是會在一定時間內自動關閉的，所以不快點跳過的話就會不能前進。



Cornell跳過山谷後在地圖的F點發現了另一個機關，除此之外還有一顆White Jewel，先在這兒作記錄，開啟機關之後，會再一次聽到鐵門碰撞的聲音。此時Cornell察覺到那是賢者之像所指示的門聲，因此立即返回賢者之像，並向賢者之像所指示的門進發。在門前有兩條橋，Cornell選擇了右橋，誰知那條橋已非常殘舊，當Cornell踏上條橋時橋就倒塌，只好快速跑過這條橋。

穿過了鐵門後Cornell發現有兩間小屋及White Jewel，但是這兩間小屋暫時不能進入，因此可暫時不用理會。之後Cornell往右行不久，便遇到和自己同類的Wawolf，但看來那Wawolf已被控制，所以Wawolf一見到Cornell便飛撲以爪攻擊，擁有敏銳的人狼能力的Cornell當然早就知道對手已被控制，所以早就利用道具（斧頭）攻擊，之後則衝前使用掌風，Wawolf就會不顧一切再度衝過來，Cornell只需跳到牠的後面，作出最後的一擊，便可以輕易打倒Wawolf。擊倒了Wawolf後，Cornell再度前進，但可惜前面又有被上鎖的鐵門（地圖的G點），所以他只要向山谷邊去（地圖的H點）。來到山谷邊，Cornell望向這個山谷，發現一個機關及一個山洞，先回到剛才兩個機關的地方（地圖的E點）（註：是在較近第二個機關的山谷），在山谷中會發現石級，沿着石級到達盡頭時，Cornell看見一道較深色的牆壁，只要打碎這個可疑的牆壁，就能發現一個通道，在通道中，可找刑一塊Roast Beef。穿過了隧道後，就能夠開啟了剛才的機關。就這樣Cornell便爬上石壁，進入最後的鐵門。







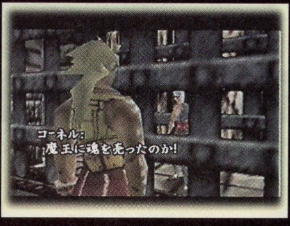
在鐵門前，有一個可給Cornell記錄冒險旅程的WhiteJewel，而在鐵門的後面，Cornell會再次遇見骷髏王，Cornell當然會再次把他擊倒，骷髏王的一舉一動和上次的沒有太大分別，唯一的分別便是會跳高壓向Cornell，而Cornell只要利用下鏟回避便可。但因為骷髏王太重了，在壓下來那時會產生衝擊波，Cornell必須立刻跳躍來回避，否則會有受到傷害。接着，骷髏王便會噴出黑色氣體，可惜Cornell早已在骷髏王的後面，就乘這個時機，Cornell作出猛烈的攻擊，很快便可擊倒骷髏王。順帶一提，在骷髏王的頭骨裏藏有一個Roast Chicken，不要忘記！

STAGE03-城壁

擊倒了骷髏王的Cornell一步一步進入城壁。進入了城壁的Cornell看見眼前只有一個大鐵閘，便想用手抬起它，但鐵雜實在太重；動也不動。與此同時，一度關門聲響起他的耳邊，Cornell回頭看一看，城壁的門逐漸關閉。城門完全關閉後Cornell從後方聽到一把很熟識的聲音——

「哈哈哈、【藍色的三日月】也會在這樣的地方感到困難的嗎？」

接着Cornell一看，見到一位擁有金色頭髮，身體十分強壯的獸人族人。那個獸人以單手、很輕鬆便把通往惡魔城別墅的鐵閘抬起，並上前對Cornell說——



「多強的人狼族也好，在籠　面的話，只是像一隻狗而已。」

Cornell沒有理會對方的說話、並說：「Oruega，為何你會在這　。我們的村莊被惡魔襲擊。當救援來到時，你的家已經燒毀了。」

「是的、不錯。」Cornell懷疑地問了一句：「你……真是Oruega來嗎？」

「已經一年了，那一次輸了給你的決鬥。」Oruega回答說。

Cornell聽到這番說話便知道他是Oruega。二人沈默了一會，Oruega再說：「Ada也十分美麗罷。」

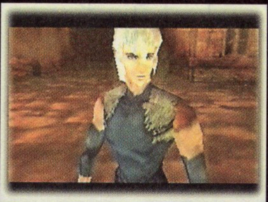
「甚麼話！？」Cornell緊張地說。

「若我要得到強勁的力量，便要一個沒有缺點的女子作為Dracula的祭品。」「Dracula！？……別開玩笑了！那傢伙世世代代的復活，現在又得到了解放嗎？難道……是你把村莊、是你捉了走Ada的？你的靈魂已賣給惡魔嗎！」Oruega便回答道：「很快你便會明白的，Cornell、很快你便會……」

接着，Oruega轉身走了……

EXTRA





鄰近的圖片大家看見了沒有？他們便是換了裝束的Cornell和前作的男主角Reinhardt，為何能夠使用他們？很簡單，大家只要完滿地完成Henry這個角色的遊戲，就可你Save Clear Data，之後便可以使用他們及前作的女主角Carrie。Henry的遊戲，不像Cornell為了過版，而是為了救出六個在惡魔城內的小孩。

To Be Continued･･･

TEXT BY MS

VALKYRIE PROFILE

Should Deny The Divine Destiny of The Destinies

ヴァルキリープロファイル

神一般的RPG…

PS	製造商：ENIX　發售日：發售中
RPG	售價：6800日圓／9800日圓(限定版)
	容量：CD-ROM×2

CHAPTER 2-0

MODE	Period	所需人材	勇者適性值	技能	其他	筆者推薦
EASY	24	戰士	50	Tactics／Leadership／Identify	—	絲蘭特
NORMAL	24	戰士	50	Tactics／Leadership／Identify	—	絲蘭特
HARD	28	戰士	50	Tactics／Leadership／Identify	—	絲蘭特

CHAPTER 2-1——捨命

Valkyrie從神界回來後便集中精神找尋靈魂，結果再次聽到從阿魯多利亞中所發出的聲音，原來那是ALUZI的另一個弟弟洛法所發出的。自從ALUZI死掉之後，其弟弟洛爾就被當共犯一直被關在城中的牢獄內，身為ALUZI弟子的洛法看見行動不便的洛爾被關進牢獄，心中總是感到非常不安，於是他便找父親商討有關ALUZI的事。



「怎會是ALUZI？其中是否攪錯了甚麼！請再調查一下。」洛法向父親說。

「絲蘭特公主、洛比魯殿下、還有三十多名士兵的生命都是他親手殺的！！你應該知道這事！」



「爸爸！」其父親說：「請你明白！」

洛法對於父親所說的話感到失望，對他來說ALUZI是位不可多得的好教師，還記得他在槍術練習的時候，他累得再不能繼續練習，可是ALUZI仍然能站立在訓練場上。

「請不要編我與ALUZI先生一起，我可不是天才。」洛法洩氣地說。

「天才？這語言只有以前的喪家之犬才會用。我是不同的，那人是『特別』的。」

ALUZI說罷後拾起洛法的槍，並鼓勵他繼續向前邁進。

一邊回想一邊在城中徘徊的洛法，經過城內的士兵休息所時，聽到士兵們在嘲笑ALUZI，心中感到非常不份，令他再次想起ALUZI在城中的一段往事，當時他與父親及ALUZI三人在城中交談：

「如果這個世界是地獄的話，就沒想到神原來是位好像伙來。」ALUZI說。

「這樣想的話你就會很幸福。」父親向他說。

接着，洛法回憶起與ALUZI在崖壁上的一段故事，當時風正吹起ALUZI手上的草：

「你是被風任意吹起的草嗎？」ALUZI向着洛法說。

這一句可謂說中洛法的內心，他為了救出洛爾便決定找同伴相討這事。就在當晚，他與茜莉亞(セリア)及KASHELL(カシェル)說明一切：



「交託這種事的人選、再沒有其他，洛爾的事就拜託你們、就這樣…」洛法說罷後轉身離去。

「等等、默默地看着要去死的人；你知道我們的心情嗎？」茜莉亞說。

「……」茜莉亞再說：「完成你的理想又如何？死了之後甚麼意義都沒有！」

「的確、是有這種想法的人；但沒有這種想法的人也存在。」

「是因為ALUZI是『特別』的嗎？」KASHELL說。

「不是這樣！並不是這樣…」洛法低下頭說。

「…可是放棄生存的權利不是錯嗎？」KASHELL再說。

「不如一起去，一個人只會想不開的，大家一起的話…」茜莉亞說。

「不行！ALUZI又怎會讓你們做這無謀的事，如果你們幹了那事，洛爾會變成怎樣，你們都知道的。並不單這樣，那個人是因為不想向父親揮劍才…當思考一下那人的心情…」

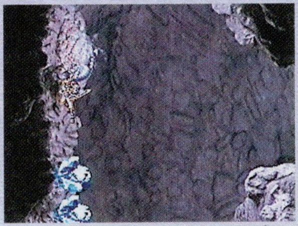


洛法說到這裏就再沒說下去，他只是不想逃避罷了！就是這樣他獨個兒到城內牢獄中，捨身將洛爾救出，就在臨終前心中想着：「或許父親所希望的不是正義。」

龍宮洞窟

龍宮洞窟是倭國地下之天然洞窟，有人說這是鬼住的地方；亦有人說這是安置破邪之力的聖域，普通人是不能進入的，亦未曾有人踏足過這地。

注意事項



所需時間：2 Period

備註：在BOSS前的地方，一般的跳躍是不能返回上層，但是可利用冰塊來作腳踏，從而慢慢跳回上層，另外在龍宮洞窟裏有一個神秘的神社，在現階段仍未可以進入的。

BOSS戰

名稱：レッサードラゴン

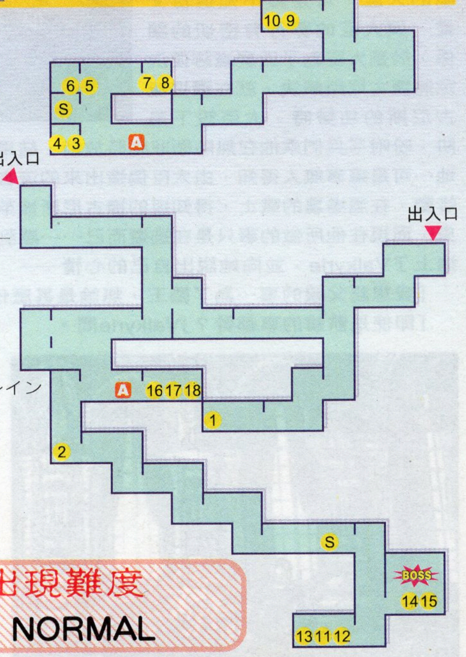
HP：7500

弱點：雷／毒／聖



龍宮洞窟MAP

1) 天空之瞳
2) セボリー
3) ラピス鉱石
4) バーン・ストーム
5) ジギタリス
6) エレメント・セプター
7) ベラドンナ
8) ラピス晶石
9) ショート・スピア
10) クールダンセル
11) トリカブト
12) ジギタリス
13) スランティング・レイン
14) 黑槍鬼哭天使
15) 名刀緋蓮
16) クリス晶石
17) ロング・ソード
18) 植物種子



迷宮出現難度

EASY／NORMAL

CHAPTER 2-2——陷害

就在古尼蒙啡蘭中傳出一度靈魂的聲音，Valkyrie再度前往查看，怎料到原來那是由一位擁有騎士之位的捷古尼斯（ジェイクリーナス）所發出的，這個悲劇發由數日前的一個晚上所發生。原本擁有頗高知



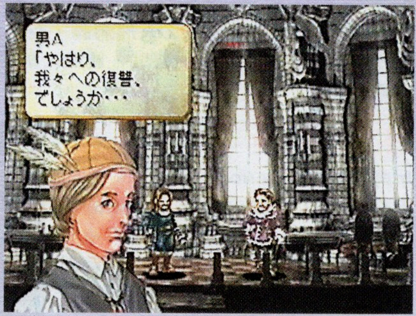
名度的騎士捷古尼斯，在數日前遇上不為人知的事情，結果不單被革職；還受到眾人的嘲笑。原本認該死去的他在這次事情之後，就如平時一樣到達酒場——

「那不是捷古尼斯？很久沒見，回來了嗎！」基達（ギュンター）說。

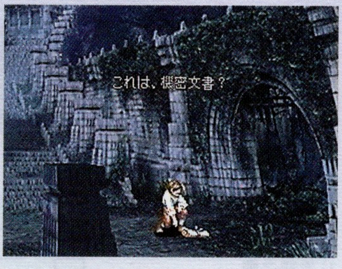
捷古尼斯並沒有作出反應，那基達繼續說：「可是這兒並不是你來的地方，這兒可是勇敢的戰士之眾集地來？並不是你這沒擔鬼來的地方！」

基達說罷後更打捷古尼斯一頓，捷古尼斯並沒有作出任何還擊，因為他知道即使他還擊都是沒用，再加上他並不是如基達所說般在逃避着。附傷的捷古尼斯由酒場中走出來，雖然他不小心碰到站在路旁的小孩，但也沒有生氣，還以體諒別人的心對待。

另一方面，古尼蒙啡蘭的大臣從下僕中得知有關捷古尼斯回來的消息，卻感到非常驚訝，因為捷古尼斯在他們眼中，已是一位不存在的人……當捷古尼斯返回自己家後發覺家被弄得非常凌亂，相信是古尼蒙啡蘭的大臣所幹的，這時令他回想起父親的說話：「捷古尼斯、你被選為國王的近衛騎士，令我感到驕傲。」



原來整件事是發生於捷古尼斯成為國王的近衛騎士之後，他在夜間巡視時，他從敵國的間諜手中取回一份機密文書，他便照常將這份機密文書交給古尼蒙啡蘭的大臣，可是誰不知這份文書，與大臣的罪行有密切的關係，於是大臣為了毀屍滅跡便決定將捷古尼斯解決，就在讚揚捷古尼斯的功勞時，大臣設下陷阱，吩咐弓兵們乘他在無防衛狀態時放箭，結果捷古尼斯背部中箭倒地…可是這事無人得知，由大臣偽造出來的流言——傳到整個古尼蒙啡蘭，在酒場裏的戰士，得知道的捷古尼斯被革職後，並視他為沒擔鬼，而現在他所做的事只是在逃避而已……感到無限無奈的捷古尼斯遇上了Valkyrie，並向她說出自己的心情——



「我想起父親的事…為了國王，無論是甚麼任務我都會幹的。」

「即使是骯髒的事都幹？」Valkyrie問。



「突然被降去騎士之位，對我不利的傳言不斷出現，我不能在村上存在只是時間的問題。已十年了、現在就只有父親的事有些不放心。」

「若是知道他的居所，就很簡單。你已被我選中，換言之、你是被人類陷害。」

尼魯索夫濕地

尼魯索夫濕地（ネルソフ湿地帶）是充滿惡臭和瘴氣的地方，噴出來的瘴氣；呼醒了不死者在沼澤中徘徊，絕對能影響人類，元兇一定就在藏身於這兒。

注意事項

尼魯索夫濕地所需時間：2 Period

備註：在地圖的★點，有一條巨木阻塞去路，只要將巨木切斷，便能繼續前進，並可取得EVENT EXP。



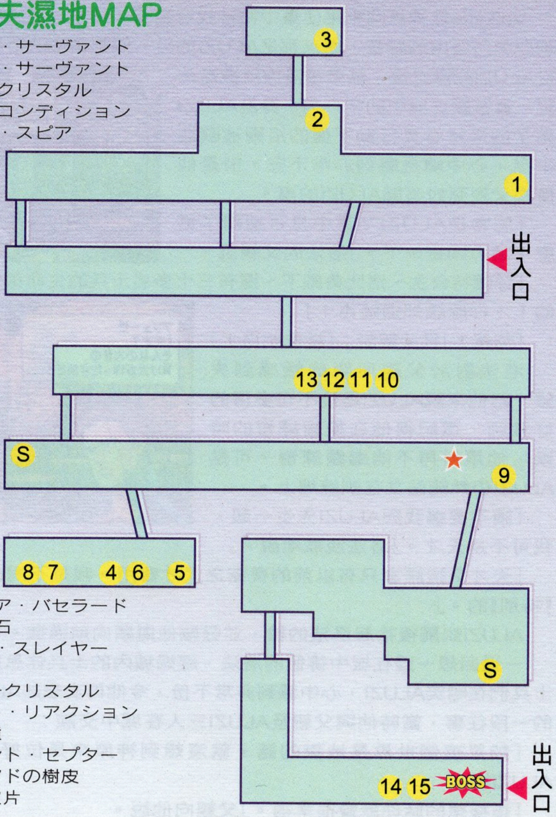
BOSS戰

名稱：ドラゴンゾンビ
HP：7000
弱點：炎/ 雷/ 聖



尼魯索夫濕地MAP

1) シャドウ・サーヴァント
2) シャドウ・サーヴァント
3) ホーリークリスタル
4) キュア・コンディション
5) ショート・スピア
6) 名剣フレア・バセラード
7) クリス晶石
8) デーモン・スレイヤー
9) チャージ
10) ホーリークリスタル
11) ウェイト・リアクション
12) 天空之瞳
13) エレメント・セプター
14) ドライアドの樹皮
15) 碑文之破片



迷宮出現難度

EASY/ NORMAL/ HARD

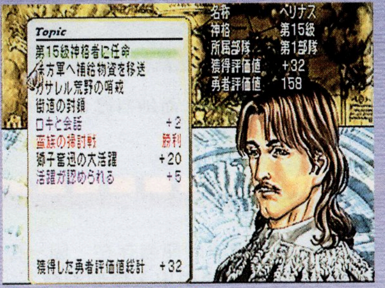
捷古尼斯之遺物



位置：古尼蒙啡蘭的捷古尼斯家
條件：隊中有捷古尼斯
所需時間：1 Period
取得ITEM：レイヴン・スレイヤー

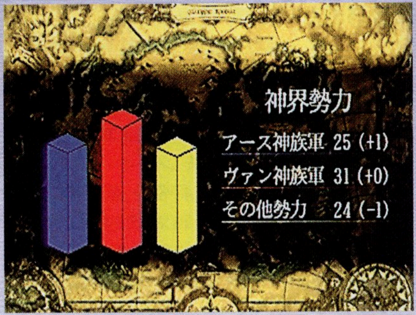
CHECK POINT 1——轉送靈魂時注意事項

當Valkyrie完成整個CHAPTER後，她便會返回神界報告，不過在這之前玩者必須將其中一個靈魂轉送到神界，否則神界的勢力就會下降。當然神界會在不同時候需要不同的人材，玩者必須根據他們的指示，否則版送上神界的靈魂，就會因為不合適而戰死。



◆靈魂們的活躍可在這兒看到

若玩者所轉送的靈魂是神界所需的人材，那就會在1個CHAPTER完成之後，FREY就會作出該靈魂在神界活動的報告，當然若靈魂本身的性格出現問題，也會在這個報告中指示出的，這樣會影響靈魂的勇者適性值，因此在送靈魂到神界之前必須修正他們的不良性格。



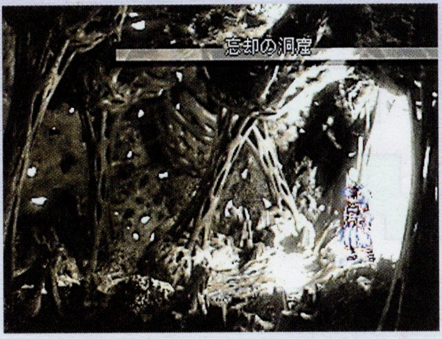
◆神界的勢力圖

當玩者所轉送的靈魂是一位很優秀的人材，那時神界就會將報酬給Valkyrie，大量的MP以及擁有奧丁持有權的道具，這對於下個CHAPTER養育靈魂時很大幫助。

CHECK POINT 2——忘卻洞窟

所需時間：2 Period

解說：在每個CHAPTER中都能到忘卻洞窟，可是由於忘卻洞窟是以Random的形式出現，所以並沒有一個固定的出現時間，而且洞窟裏的地形亦是隨機抽出，因而要較玩者自己在洞穴探險。順帶一提，雖然洞窟裏沒有BOSS存在，但內裏的敵人可能是非常強勁，這點要特別注意，否則一不小心就一命烏乎。以現時筆者的嘗試，暫時確定擁有7個不同的忘卻洞窟。



CHECK POINT 3——VOICE COLLECTION

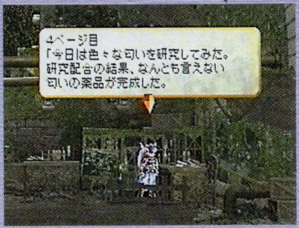


在遊戲的標題畫面中，有一個「SOUND MODE」，這時它便會自動讀取玩者的記錄，從而讓玩者聽回角色們的VOICE，而且在這裏更會顯示遊戲的VOICE達成率，當然達成率越高，你就能聽到更多精彩的VOICE。

沙利羅實驗場跡

在很久以前，有一位魔導士在這兒進行一些有關植物的研究，可是這位魔導士死後，這個設施都變成廢墟，現在這植物發放出來的瘴氣，就如會有甚麼災禍會發生般的地方，這被稱之為沙利羅實驗場跡（サレルノ実験場跡）。

注意事項



實驗場跡所需時間：2 Period

備註：在這個實驗場跡裏，種有不少大大小小的植物，當中有的可以利用Valkyrie的劍斬開，有的則需要別的方法，就在地圖的★點，可看到有關植物的資料：「藍色花植物會因香水而收縮；紅色花植物亦會因紅色的瘴氣而收縮；至於黃色花植物亦會因黃色的瘴氣而收縮，而且三者均因強酸而在一定時停止活動。」從這些資料看出各植物的弱點，接着只要針對這點前進就可。

破解方法



首先到地圖的「紅瘴氣」處令Valkyrie身上沾上紅瘴氣，並利用強酸到地圖中央處，將紅色植物停止活動，接着到地圖的「黃瘴氣」處沾上黃瘴氣，並從地上的屍體上沾上香水，然後到藍色植物處，利用強酸將其停止活動，之後以最快速度到地圖的「黃瘴氣」處沾上黃瘴氣，就可以通過藍色植物後方的道路。

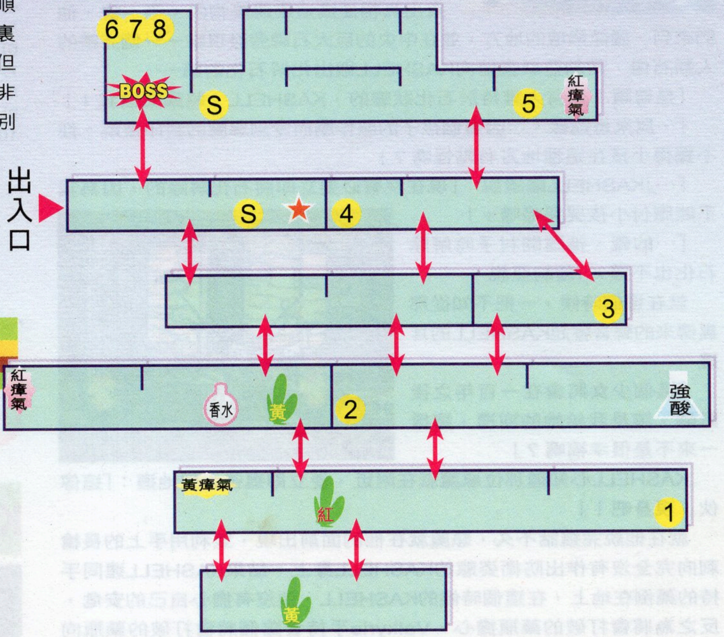
BOSS戦



名稱：ハルピュイア
HP：12000
弱點：炎/ 毒

沙利羅實驗場跡MAP

1) 天空之瞳
2) スランティング・レイン
3) アイシクル・エッジ
4) エレメント・セプター
5) 紅蓮寶珠
6) 聖杯
7) 名剣フェイム・フェイン
8) 聖皇后のティアラ



迷宮出現難度
HARD

CHAPTER 3-0

MODE	Period	所需人材	勇者適性值	技能	其他	筆者推薦
EASY	24	弓兵	65	Find Trap/ Survival	—	拉奧尼/ 捷古尼斯
NORMAL	24	弓兵	65	Find Trap/ Survival	—	拉奧尼/ 捷古尼斯
HARD	28	弓兵	65	Find Trap/ Survival	—	拉奧尼/ 捷古尼斯

CHAPTER 3-1——犧牲

Valkyrie聽到從加米魯村(カミール村)發出的靈魂之聲，於是便前往查看。加米魯村是由阿魯多利亞管轄的一條細小的村莊，可是不知何解，整個村人變得一片死寂，調查這事的人剛巧就是洛法的好友KASHELL和茜莉亞。他們來到這個村莊時看見一個慘不忍睹的景象，整條村子的人不單變成石像；還沒有一個石像是完整的，這種可怕的景象，叫人毛骨悚然……

「很過份…」茜莉亞看見這景象說。

「與雲特(ウォード)中所聽聞的沒分別，這裏已沒有希望了。」KASHELL說。



「是Basilisk、Gorgon…！我想誰都有可能的；我們的工作是幹餘下的事。」

「…牠只會將人石化，被石化的就一定受到破壞。從此可証明到牠是有智慧的，不是畜生來！」KASHELL觀察四周後說。

「是Medusa(即美杜沙)…」KASHELL附和說：「是。」

「情況最惡劣呢…」KASHELL說：「怎樣都好先找尋生還者吧！」

他們在村中搜索；從而希望找到生還者，可是一路上都是一些石像碎片，經過墳場後來到一個藏有妖氣的大型建築物前，他們在門前看見一把傾斜了約45度的劍插在地上，KASHELL便上前將這把劍拔起，細心一看發覺劍上刻有古代文字，由於他並不懂古文，於是便交由茜莉亞查看，原來這把是劍原是在此地封印一隻極惡的惡魔，但是不知道甚麼原因被棄在這兒，二人為了查出真相便進這座建築物內。不一會，他們來到一個像祭壇的地方，並在中央的巨大石碑旁發現唯一一個完整的人類石像，茜莉亞緊張地向KASHELL取出化解石化的藥——

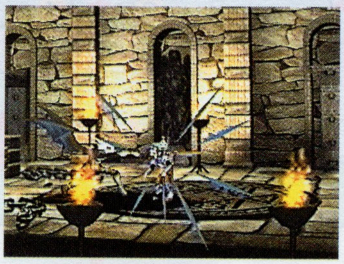


「是奇蹟！還有人維持於石化狀態的，KASHELL、將藥交給我！」

「…原來是這樣、…因這個孩子的惡作劇而令到惡魔的封印被解。你不覺得小孩在這種地方有點怪嗎？」

「…」KASHELL繼續說：「現在沒有必要立即將石化解除的，因為我不能應付小孩哭哭啼啼。」

「…的確、待離開村子時解除石化也不遲。」茜莉亞說。



就在這個時候，一把不知從那裏傳來的聲音響起KASHELL的耳邊——

「這個少女將會在一百年之後甦醒，這是我給她的謝禮，這樣一來不是很幸福嗎？」

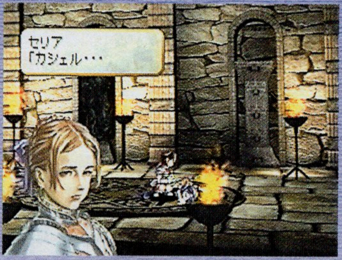
KASHELL心知道那位惡魔就在附近，便立即退後大聲地道：「這傢伙、現身吧！」

就在他說完這話不久，惡魔就在他的面前出現，並利用手上的長槍刺向完全沒有作出防衛姿態的KASHELL身上，結果KASHELL連同手持的藥倒在地上，在這個時候的KASHELL，並沒有擔心自己的安危，反之為將會打破的藥瓶擔心，Valkyrie手持着這個將會打破的藥瓶向KASHELL的靈魂說——

「這對你來說是最重要的東西嗎？」

「戰鬥女神、Valkyrie？！我不知道、因為我專心地想着這事，看來是的、也沒有話可說…」

「你是有生存的權利。」KASHELL的靈魂說：「生存？」



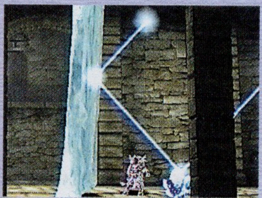
「沒錯！是生存的權利。」

可是KASHELL並沒有選擇到生存，他為了藥瓶能平安無事，決定以自己的生命作交換，結果藥瓶奇蹟地沒有打破，但是KASHELL則……茜莉亞將小孩帶回村內，並利用瓶內的藥救回小孩，她將發生的事一邊哭；一邊告訴給小孩聽，因為悲慘的並不單是那位小孩，而她自己也是……

奇岩洞窟

奇岩洞窟是藏於加米魯村內，原是藏有極惡的惡靈存在，因一位小孩貪玩而解開惡靈的封印，所以Valkyrie可自由出入這個洞窟。

注意事項



奇岩洞窟所需時間：1 Period

備註：在奇岩洞窟裏最大的特色是藏有三條喪屍龍；會凍結Valkyrie的石像以及不知明的黏液狀之柱。對付喪屍龍的最佳方法有兩種，一是利用魔法攻擊；二是裝備「ドラゴン・スレイヤー」來攻擊，這樣會很輕易將其打倒。至於能凍結Valkyrie的石像，只需利用跳躍在迴避就可。最後黏液狀的柱，就必須利用Valkyrie的晶石作反彈，從而令附近放出來的射線反彈至黏液柱，當黏液柱凝結時便可利用Valkyrie的劍將之斬開，從而繼續前進。

BOSS戦

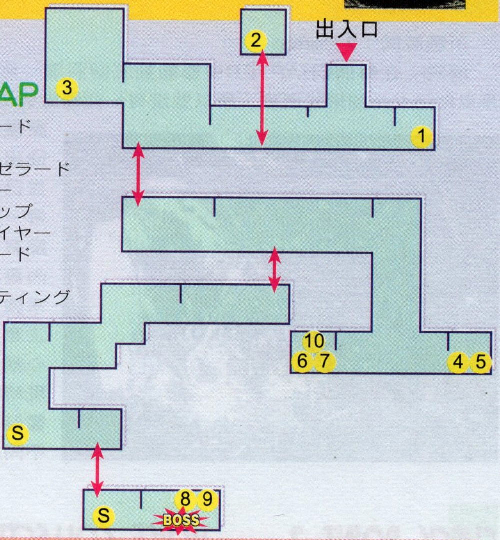


名稱：クレーターデーモン

HP：22000

弱點：無

奇岩洞窟MAP



1) バスタード・ソード
2) ディフェント
3) 名剣フレア・バゼラード
4) ウォー・ハンマー
5) トリック・ステップ
6) ドラゴン・スレイヤー
7) レデューズ・ガード
8) 黃金之雞
9) 蒼剣グラン・スティング
10) 天空之瞳

迷宮出現難度

EASY/ NORMAL/ HARD

KASHELL之遺物



位置：加米魯村的墓地

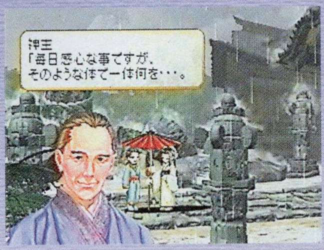
條件：隊中有KASHELL

所需時間：1 Period

取得ITEM：名剣ヴェイン・スレイ

CHAPTER 3-2 ——心

接着Valkyrie在一處名叫海藍的地方聽到靈魂之哀號聲，這個地方是位置大陸的西南面，基本上它是一個獨立的國家，從沒有與其他國家交涉過，可謂令一個不同的世界。在海藍中傳有一個流言，「鬼」就在魔鏡窟內。在這個國家中一些擁有力量的人；通稱為「侍」之義士，為了治「鬼」便到魔鏡窟去，雖然該名侍找到鬼的所在，但是卻在鬼的面前顯得無能…



當日、天好像早就知道悲劇將會發生般；並下起雨來，一位身穿和服；雙眼失明的少女正在昂后神社前參拜，神社的主持見她每日來這兒便拿起雨傘，摭蓋從天上降下的雨點問道——

「你每日都這麼誠心，究竟是為求甚麼？」

「是、希望哥哥能無事…哥哥為了治好我雙眼而展開旅程…」阿衣說。



「是嗎…以前有位與你很相似的年青人來訪。」阿衣緊張地說：「莫非是哥哥！！…我和哥哥都是孖子來的。」

「果然是這樣、這個護身符是他託我交給你的。」阿衣問道：「為甚麼會在這裏。」

「他好像知道你會來這兒、孖子真不可思議。」主持說。

就是這樣為了能幫助阿衣解決問題，Valkyrie便前往魔鏡窟找尋她哥哥的踪影，怎料到她遇上流言中的鬼——

「這個魔鏡窟能將你的心反映出來的。」鬼向Valkyrie說。

「心？我並沒有那樣東西。」



Valkyrie說罷後立即上前攻擊鬼，由於鬼的力量不強，所以單是她的一擊已被打敗，怎料到原來這隻得就是阿衣的孖生哥哥洵。洵向Valkyrie說出離開妹妹之後的經過……當時為了找尋魂玉石洵而來到魔鏡窟，怎料到在途中遇上鬼——

「對你妹妹來說那一樣會較幸福？是你死而妹妹得到長壽、還是直至她死你都在妹妹身旁？」鬼向洵說。

「我是不會死的；我妹妹都是不會死！」鬼再說：「這個世界由十變千的事有很多；越是渴求生命的、就會失去生命。」

「…」鬼繼續說：「用你的生命來交換這個魂玉石。」

「我說過我是不死的，我亦不打算回答這個交易。」鬼說：「甚麼！」

「我會以力量將奪取的。」

於是洵與鬼發生一場激鬥，在表面上來看這場戰鬥是由洵取得勝利，可是實際上勝利是屬於鬼，鬼完全看穿他的心，並利用這點進入他的體內，從而使到洵的身體成為鬼的囊中物，這就是鬼生存的方法。現在鬼已不存在，洵亦因Valkyrie的攻擊而奄奄一息，但洵仍不知道發生甚麼事……

「鬼呢…？」洵問。

「這兒根本就沒有鬼，你只是過於拒強自己的心。」Valkyrie向洵說。

「那個鬼是我的心？」Valkyrie再說：「真實是會迷惑人的，魔鏡窟是與自己的心相對的。人類啊！我明白你的心情，但是歪曲的心究竟能實現甚麼？始終孖子的靈魂是共有的，並能互相給予影響。真正的擔憂是妹妹雙眼、還是你的心？」



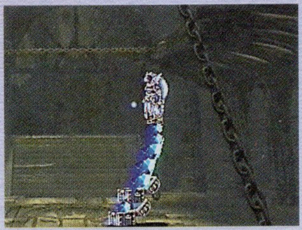
「我的心？我將妹妹？」

另一方面、阿衣似乎感到哥哥已回復原狀，亦感到他將會消失，可是她所希望的並不是自己雙眼能回復光明，而是哥哥能平安歸來……

高拉教團本部

高拉教團（ゴーラ教団）為一個崇拜惡魔的集團，這兒就是他們的神殿所在，從這個神殿中發放出邪惡的意念，絕對有必要將它消滅。

注意事項



高拉教團本部所需時間：2 Period

備註：在與BOSS戰鬥的房間中，有四個寶箱藏在頂部，一般來說Valkyrie是不能跳到那兒，為了能夠取得上方的寶物，就必須利用地上的寶箱和冰塊碎片來作腳踏，並跳上上方的繩索上，當Valkyrie接觸到繩索，就必須按緊十字掣的上，否則就不能抓緊繩索。另外、玩者必須先到地圖的6號寶箱處，將中BOSS打倒才能繼續前進。

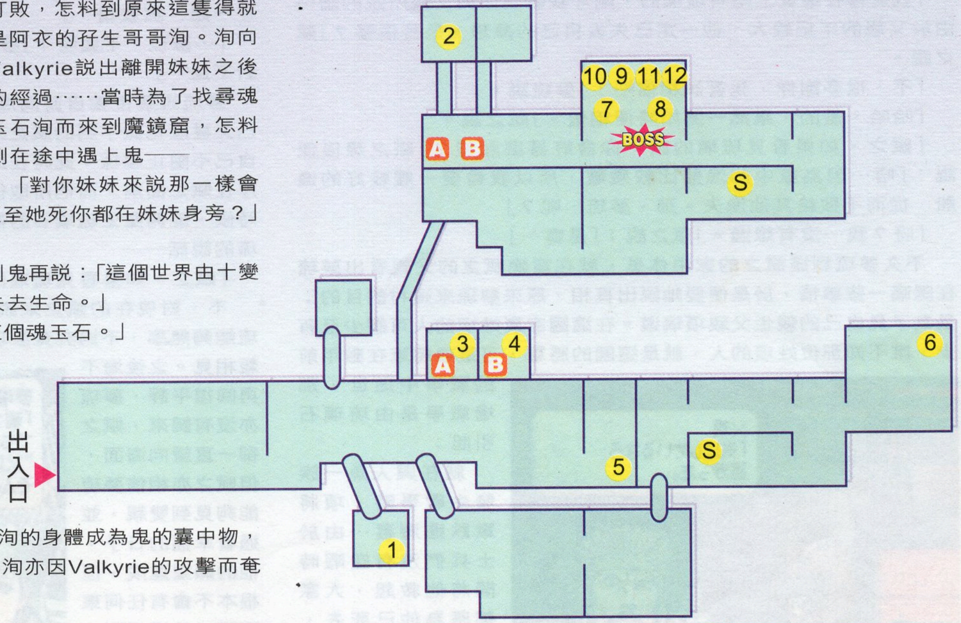
BOSS戦



名稱：ノーブルヴァンパイア
HP：10500
弱點：無

高拉教團本部MAP

1) 天空之瞳	5) ガッツ	9) ポイズンチェック
2) クリス晶石	6) ミスリル鉱石	10) フェアリィ・リング
3) レデュース・パワー	7) ガーゴイルの像	11) ラピス晶石
4) アデプト・イリュージョン	8) ダリスの香炉	12) エーテル・セプター



迷宮出現難度
EASY/ NORMAL

CHAPTER 3-3——願望

同樣在海藍的地方，仍有一個不為人知的悲劇，故事由一直以打魚為生的一對父子開始。一天、他們如常出海打魚，可是卻得不到收獲，不知為何今年的鰹魚來得特別遲，在海中生活的一條人魚，看見這隻漁船後基於無聊的關係便向船上的人求救，就在他們打算回港之際，兒子賦之聽到少女的求救聲……



「不要緊嗎？在那種地方會淹死的。」賦之的父親說。

「我遇上船難。」賦之的父親說：「遇難？其他人呢？你所乘的船呢？」

「不知道。」賦之的父親再說：「…那、你叫甚麼名字？」

「…夢琉（夢瑠）」賦之的父親看見兒子呆看着夢琉、便道：「賦之、幹甚麼在發呆？」

「沒有…總之就停止打魚，回港去吧。」賦之慌忙地說。

「的確是呢！」

就是這樣漁船便駛回海藍漁港，在途中夢琉向賦之父親打聽有關琉璃（瑠璃）的事，據知這種石擁有特別的能力，能實驗任何願望，這事在倭國中無人不知，可是那只不過是傳言罷了！因此賦之的父親根本不相信有這種石存在，夢琉聽到此事之後心中非常不安……過了一會，整艘漁船突然產生劇震，賦之從甲板跑來報告情況，原來前方不遠的海面出現旋渦，不過幸好船身沒有被捲進旋渦裏，他們便改變航道，繞過旋渦駛回海藍漁港。當船隻停泊好之後，賦之帶夢琉到自己家去，途中賦之突然奢說出有關琉璃的事——



「我覺得在這世上是有琉璃的，剛才我聽到你與父親所說的話…由於父親的年紀較大，他一定已失去自己的夢想。是否很怪？」賦之說。

「不、很多謝你，我嘗試相信吧！」夢琉說。

「哈哈、是的，果然一開始時便相信。」賦之說。

「賦之、如果看見琉璃的話，你會許甚麼願望？」賦之想後便說：「唔…因為家中的漁船比較殘破，所以我會要一艘較好的漁船，從而不敗給其他漁夫。那、夢琉…呢？」

「呀？我…沒有想過。」賦之說：「是嗎…」

不久夢琉到達賦之的家中休息，就在當晚賦之的父親看出夢琉在隱瞞一些事情，於是便要她說出真相，原來夢琉來這村的目的；是為了見自己的親生父親項璜遵。在這國家裏姓項的人可謂少至有少，誰不知那位姓項的人，就是這國的將軍，可是項將軍在數年前的戰爭中逝世，那場戰爭是由琉璃石引起：



就在與人魚一族發生戰爭時，項將軍跌進海裏…由於士兵們沒有空暇時間將他救起，大家都應為他已死去，不過、結果他亦奇蹟地生還，在那時開始他整個人都改變，並為了與人魚族和解而努力，成為世人的英雄，可是他最後因病逝世。

聽到此事之後的夢琉心中非常不樂，賦之從屋外偷聽到這事後心知她的心一定很痛苦，為了令夢琉提起精神，賦之決定找遍整條村子，希望能找到她的親人。翌日，賦之已找遍村子，都找不到有人姓項，他只好將此事告訴夢琉——

「不行，找遍村子都沒有人是姓項的。」

「…令你曾漆麻煩、對不起。」夢琉失落地說。

「不要緊的、是我自己想做的事。」夢琉說：「不要再找…好嗎？」

「為甚麼？你不是想見父親嗎？不要放氣呀！沒錯…是琉璃…一定有的、不是說過相信的…」賦之上前安慰她說。

「有沒有琉璃都沒有關係。」賦之說：「怎會…」

「沒有琉璃、我的父親都沒有！」賦之說：「夢琉…」

「已夠了！請不要再理我！」夢琉大聲地說。

由於她完全不能接受這個現實，所以獨個兒離去，賦之非常擔心她會因此事而自盡，於是便四處尋找，就在他想到海邊的時候，卻聽到旋渦的聲音……當他來到海邊時，發現有一條樣貌與夢琉很相似的人魚，原來那才是夢琉的真面目。

「是否很驚訝呢？我不是人類。」夢琉含着淚說。

「怎會…」夢琉說：「還是早點回到岸上吧！旋渦已經出現。」

「夢琉是因為想見父親而拘泥於琉璃的事嗎？我真是被你沖昏；我明白自己不能依賴，是因為夢琉想以自己的力量尋找…」



「不是、我的最希望的並不是與父親見面。」賦之說：「那是甚麼？」

「我的母親…在不久之前去世，母親誕下身為倭人之孩子的我後，一直受到部族歧視而過着一些辛酸的生活，因此母親去世無人會感到悲傷…而我沒有哭泣，就算想哭泣，族人都會以冷淡的眼光對待我，這種事我並沒有放上心上…開心的時候不會笑；悲傷的時候不會哭，這樣與否定自己存在沒有分別…我真是個蠢材。但至少我想向着父親哭，…我希望父親不討厭母親，只是父親和母親在一起、真狡猾…」

「…夢琉、不要呀！」夢琉哭着說：「再見、向你說這麼多謊話，對不起。」

夢琉說罷後獨自游向海中的旋渦裏，看着夢琉這樣尋死，而自己又甚麼也做不到的賦之來說，他才是真正蠢材，他非常後悔為何自己不阻止夢琉。此時在海邊出現一度光柱，一顆發出光輝的石頭浮在賦之面前，而他所取得的寶石，就是在心與心之間連接起來的時候，能夠產生琉璃石的傳說之石。這時在賦之的腦海中浮現出夢琉的說話——

「賦之、如果看見琉璃的話，你會許甚麼願望？」

不、對現在的賦之來說大型的漁船而不再重要，他希望的是夢琉能夠無事，不過究竟夢琉又希望甚麼？沒錯，就是希望她能與雙親相見。之後海不再回復平靜，夢琉亦沒有歸來，賦之卻一直望向海面，但賦之亦相信夢琉能夠見到雙親，並過着幸福的日子。他的願望達成，但根本不會有任何東西可以保証得到。



洛姆丘陵的機關屋

從前有一位專門研究機關的倭國機關師，在倭國以外的地方興建一間大型的屋，並進行人體實驗，並稱為洛姆丘陵的機關屋(ロームの丘陵のカラクリ屋敷)，由於這間屋的屋主被處刑，現在已沒有人居住，但是卻不時聽到齒輪運作的聲音。

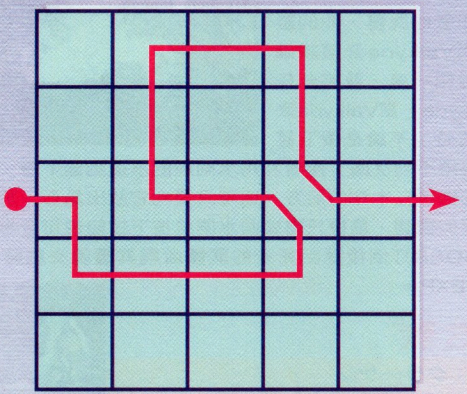
注意事項

實驗場跡所需時間：2 Period

備註：當到達地圖的★點，就會進入一個由5×5格組成的房間，這些房間會不時地轉動，令到玩者容易迷路，若玩者不幸迷路的話，可在原地等待「武士頭」出現，從而帶玩者回起點(即★點)，至於破解方法，可參考下圖。



破解方法



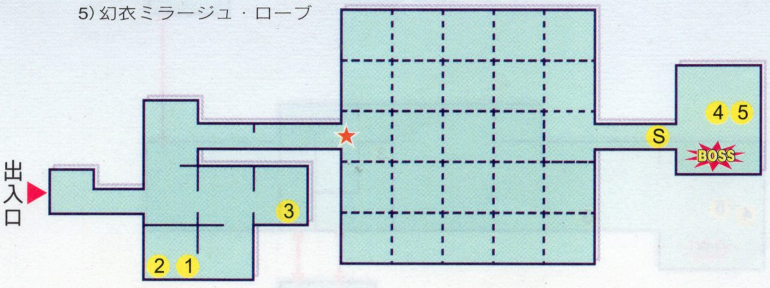
BOSS戰

名稱：キマイラ
HP：20000
弱點：無



洛姆丘陵的機關屋MAP

1) アデプト・イリュージェン
2) ガッツ
3) 天空之瞳
4) 昂魔之鏡
5) 幻衣ミラージュ・ローブ



迷宮出現難度
HARD

夢琉之遺物



位置：海藍的海岸
條件：隊中有夢琉
所需時間：1 Period
取得ITEM：玉琉璃的欠片

CHECK POINT 4——同伴RANDOM登場

在117期中已為大家提及過，在CHAPTER 2開始，不論玩者是玩任何難度，所遇的EVENT及迷宮均會有所不同，不過有一點要修正的，就是有部份EVENT是固定，有部份EVENT是以RANDOM的形式登場，由於本文中所刊登的EVENT，有部份是非在固定的CHAPTER出現，若玩者在該CHAPTER中遇不到文中的EVENT，那就會在其他CHAPTER中出現，因此大家不用擔心找不到所需EVENT。

至於迷宮的出現方式，是會在固定的CHAPTER出現，但是卻因應各玩家所玩的難度而有所不同，因此玩家必需根據自己所玩的難度及CHAPTER，找尋自己所需的迷宮。並由於EVENT出現的法則是在遊戲開始時決定，所以即使玩者RESET；LOAD出之前的記錄是沒有效用的，這點各玩者要注意。

各CHAPTER的同伴出現機率如下：

CHAPTER	出現同伴	出現條件/方式
1	ALUZI	任何難度
	比利斯	難度NORMAL/ HARD
	拉奧尼	難度EASY/ NORMAL
2	洛法	任何難度
	洵/ 那那美/ 捷古尼斯	RANDOM 1~3人(難度HARD時包括夢琉)
3	KASHELL	任何難度
	夢琉	難度EASY/ NORMAL
	洵/ 那那美/ 捷古尼斯	RANDOM 1~3人(難度HARD時包括夢琉)
4	艾美	任何難度
	ROLENTA	任何難度
	洵/ 那那美/ 捷古尼斯	RANDOM 1~3人
5	MELTINA	將Lizard擊倒
	LUCIO	任何難度
	JEYAL/ BADLUCK/ GREY/ 詩帆	RANDOM 1~3
6	JEYAL/ BADLUCK/ GREY/ 詩帆	RANDOM 1~3
7	蘇芳	詩帆成同伴
	利茜亞	難度HARD
8	GANOSA	任何難度

各CHAPTER的迷宮出現機率如下：

CHAPTER	出現迷宮	出現難度
0	阿魯多利亞山岳遺跡	EASY/ NORMAL/ HARD
1	凶禍之森	EASY/ NORMAL
	佐魯迪地下墓	NORMAL/ HARD
2	龍宮洞窟	EASY/ NORMAL
	沙利羅實驗場跡	HARD
3	高拉教團本部	EASY/ NORMAL
	奇岩洞窟	EASY/ NORMAL/ HARD
	BAMUTH城	EASY/ NORMAL/ HARD
	洛姆丘陵的機關屋	HARD
4	沙加斯浸食洞	EASY/ NORMAL/ HARD
	黑夢塔	NORMAL
	LIZARD · VALETH之塔	NORMAL/ HARD
	暗黑塔	HARD
5	亞古達爾遺跡	EASY/ NORMAL/ HARD
	炎之城塞	HARD
6	亡失都市迪巴	EASY/ NORMAL/ HARD
	水中神殿	HARD
7	精靈之森	EASY/ NORMAL/ HARD
	古代墳墓阿美迪	HARD
8	奉龍殿	EASY/ NORMAL/ HARD
	約捷希姆宮殿	EASY/ NORMAL/ HARD
	天空城	HARD
	亞利安洛特之迷宮	HARD

CHAPTER 4-0

MODE	Period	所需人材	勇者適性值	技能	其他	筆者推薦
EASY	24	勇者	80	Trick/ Demon Int/ Hear Noise	交涉	洛法
NORMAL	24	勇者	80	Trick/ Demon Int/ Hear Noise	交涉	洛法
HARD	28	勇者	80	Trick/ Demon Int/ Hear Noise	交涉	洛法

CHAPTER 4-1——冒瀆

擁有「盜賊城塞」之稱的一個軍事大國，位於美多加魯特的西北部，他們經常在極北地區發掘一些原始秘法，從而用作軍事技術之用。一位欲放棄生命的靈魂聲音；就在這兒的獄房中傳出——

「大家、對不起、我已經不行了…」艾美（エイミ）奄奄一息說。

此時Valkyrie來到這個獄房，並打算收取這個靈魂，可是艾美誤以為她是GANOSA（ガノッサ），便顯出很大的反應——



「…真囉唆、無論你問多少次，我都沒有打算回答你的。」

當艾美看清楚Valkyrie後，才知道她不是這個國家內的人，於是便道：「…你、是誰？！」

「我是挑選靈魂的使者。」Valkyrie回答說。

「…哈！今次輪到死神來。消失吧！很可惜；我是不會死的！」艾美很不禮地說。

「剛才還在說洩氣說話，真的不明人類的說話。不過、算吧！」Valkyrie說罷後除之消失。

不久城內的士兵以及拷問官GANOSA前來，再次向艾美拷問——

「GANOSA殿下的從屬咒語無效。」士兵向GANOSA說。



「我曾聽聞龍的血對咒語有很強的耐久力，但是都有限度的。」GANOSA說。

「龍寶玉…只是民間傳說來、是虛構的。」艾美說。

「你有確認過嗎？追求真實都是一件難得的快樂事來。」

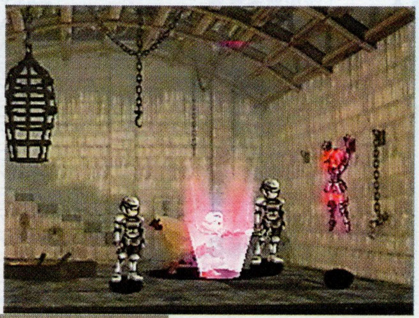
之後GANOSA等人離去，餘下艾美一人在獄房，她並不想就這樣死去，因為她好不容易才查到這個地方。由於艾美不單沒有將事實說出，還不吃不喝，令到士兵們都沒有她的辦法，於是士兵們只好將此事交給GANOSA。

「她不願意吃任何東西，這樣下去她已經到達極根了。」士兵向GANOSA說。

「好好地說出來不是更好嗎？」GANOSA說向艾美說。

「…那個臭傢伙。」GANOSA氣憤地說：「代替你的人可謂多的是！」

被氣透的GANOSA立即向艾美使出攻擊魔法，從而將她殺掉……Valkyrie救回她的靈魂之後，卻受到艾美的質問——



「怎樣也要辛苦你了、但…若是要人的靈魂作戰力的話，由神自己親自選擇不行嗎？為何不這樣做？」

「即使力量能夠超越肉體；也不能繼續將心束縛，至少我們知道這些。」

「原來如此、是尊重人權嗎…約定是希望守護一些東西。」

「將這個條件傳達給你的同伴是很容易的事。」

原來她想向GANOSA說的是「冒瀆神靈就如邪惡思想的持有者，記着吧！」這句話。



沙加斯浸食洞

沙加斯浸食洞（サッカス浸食洞）是儲存了因魔導實驗而排出的污水，這些污水發放出來的瘴氣，不單能呼出不死者，更令到儲水池的封印減弱，絕對是有解決此事的必要。

注意事項

沙加斯浸食洞所需時間：2 Period

備註：在浸食洞中有些地方是由水儲水池的水構成，因此Valkyrie絕對有需要在水裏移動，可是由於有一些比較高的地方不能前進，所以便需利用劍將水中的花朵與花枝斬開，然後利用浮於水面的花朵作腳踏來前進，另外在第一個SAVE POINT（即地圖的S點）附近，會遇上一名死者的屍體，他的靈魂會告訴Valkyrie必須將儲水池的封印一事，並將此任交由Valkyrie，當Valkyrie來到水閘前時，不論是按下甚麼按鈕也得不到反應，接着利用水閘前的水道到達下層，便會看見一個圓形的機械在水柱的前方，這時只要向它放出晶石，那便可以成功解開水閘的機關，最後只需返回水閘處按下按鈕便可令水閘拉下。另外，將BOSS打倒後返回死者的屍體處與其靈魂交談時，便可取得EVENT EXP。



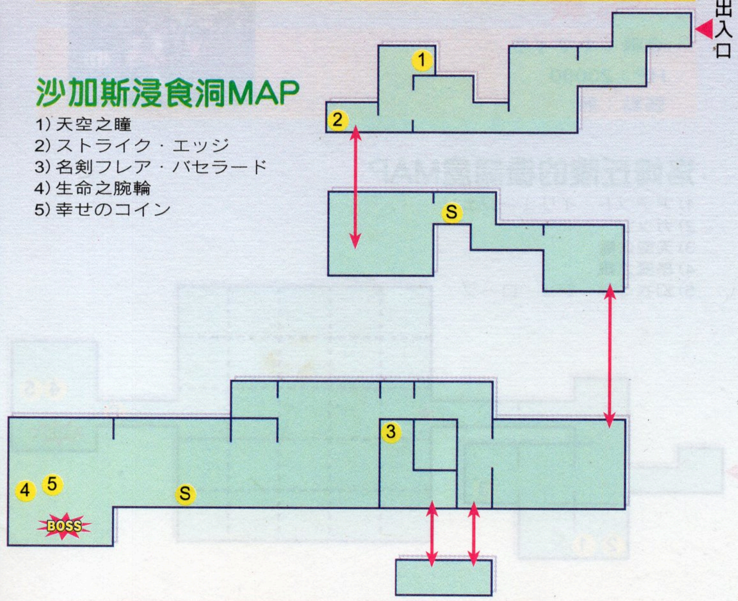
BOSS 戰

名稱：クラーケン
HP：24000
弱點：炎



沙加斯浸食洞MAP

1) 天空之瞳
2) ストライク・エッジ
3) 名剣フレア・バセラード
4) 生命之腕輪
5) 幸せのコイン



迷宮出現難度
EASY/ NORMAL/ HARD

CHAPTER 4-2——血統

同樣發生於倭國的一個悲哀故事，一切都由被一對夫婦收養回來的少女中開始，那那美(那々美)就是當中的主角，她的體質比普通少女弱，可是卻身肩繼承昂后神社的力量之重任，由於她不是主持的親生女兒，沒有正統的血脈，屢次在繼承昂后神社的力量時失敗，今天，她打算再次嘗試繼承神社力量。她先到昂后神社作禱告——



「美那代、請你保佑我，本來應該是由你來繼承那力量，為了報答你的父母養育之恩，我一定繼承給你看。」



就這樣那那美再次到龍宮洞窟內的神社去，養母得知她再次前去龍宮洞穴心中非常擔心，因為沒有正確血統的人是不能繼承昂后神社的力量，但是在父母心目中那那美是不知道此事的。不過事實並不是如此，那那美早就知道沒有正確血統的人是不能繼承力量一事，可是她不承認，在她前去龍宮洞穴途中一直在想：

「血統真的是這麼重要嗎？沒有這麼重要的人要怎樣做才是？我不會輸的；我要繼承了力量；証明給眾人看還有更重要的東西。」



不久、她終於來到洞窟的神社前，在她眼前的就是一把能証實力量繼承的護神刀，被神社內發出來的光照射着，當她行前接近這把護神刀時，從刀身發出來的光茫非常耀眼，並出現一個半透明的少女影子——

「剛才的光、究竟是？」那那美說。

「…」那那美感到那人影就是美那代，便說：「是美那代嗎？」

可是那那美並得不到她的回答，還遭受到她的攻擊，Valkyrie看見這情況後便立即現身救助，並將美那代的靈魂和那那美二人分開。

「悲哀的孩子啊！這兒不是你死的地方，至少在我的手……」Valkyrie向那那美說。

「請你不要這樣做！」Valkyrie說：「不能放過這孩子的，若是放過她的話會繼續為你帶來災害。」

「不、這已經完結。」Valkyrie說：「人類啊！沒有必要這樣做？」

「真的不要這樣…雖然我不是想死掉，但是憤怒、悲哀、寂寞的感情我都深深體會到，不是嗎？因為我明白這孩子的心情，所以只好這樣做…」



「那麼我們約定吧！」那那美說：「約定？…對了、我想起你的責任。多謝你！」

於是那那美便獨自上前將把護神刀拿起…看見這情景的Valkyrie便說了一句：「路並不是一條的，一起生存下去吧！」

最後在神社門前等待多時養父養母，看見那那美平安地將護神刀帶回昂后神社，心中開心得不禁流下淚來，那那美仍得到昂后神社的力量。

黑夢塔

外表醜陋的黑夢塔，只要有常人經過它的附近，就會奪走他們的生氣，從而令災禍降臨在他們身上，因此很明顯這兒是存有不潔淨的氣息。

注意事項

黑夢塔所需時間：2 Period

備註：基本上黑夢塔並沒有謎題需要解，但是由於整個塔的結構非常複雜，而且四周環境亦很類似，所以很容易令玩家迷失方向，因此必須看着地圖前進。另外在黑夢塔內有一個叫「妖精のピン詰め」的道具，千萬不要送給奧丁，因為它將會是取得最強武器之關鍵。

BOSS 戰

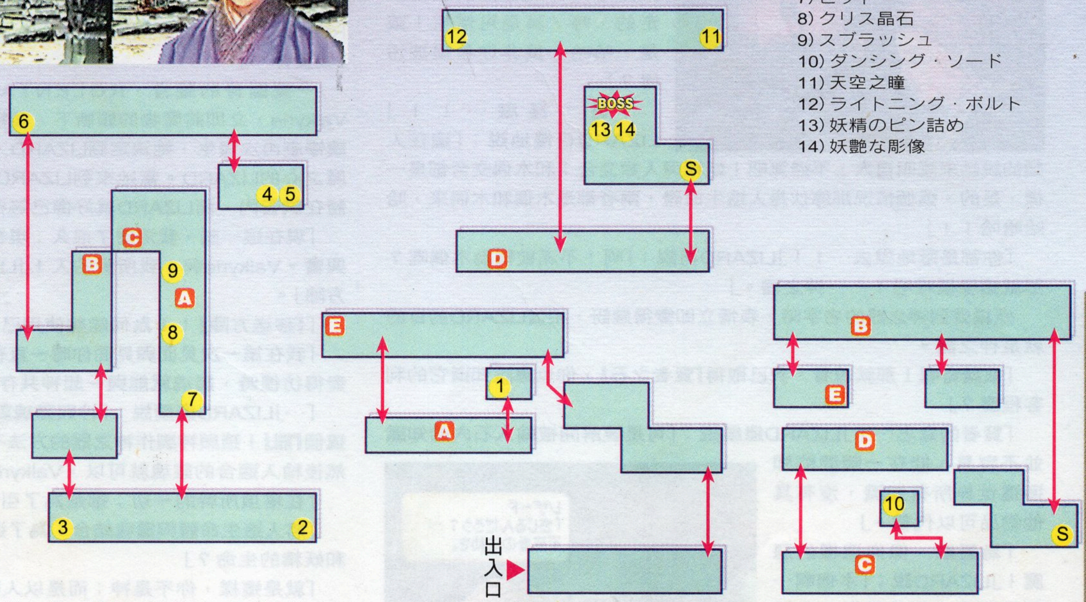
名稱：ワイズソーサリア/ ドラゴントゥースウォーリア
HP：12500/ 15000
弱點：無/ 聖





黑夢塔MAP

1) 名剣フレア・バゼラード
2) 名剣ヴェイン・スレイ
3) オート・アイテム
4) ノイズ・アロー
5) エレメント・セプター
6) ウォー・ハンマー
7) ヒット
8) クリス晶石
9) スプラッシュ
10) ダンシング・ソード
11) 天空之瞳
12) ライトニング・ボルト
13) 妖精のピン詰め
14) 妖艶な彫像



迷宮出現難度
NORMAL

CHAPTER 4-3——愛上神的男人

就在大陸的東南面，有一個名叫凡斯保克(フレンスブルグ)的國家，擁有大規模的魔術學院，在那兒的魔術師均很關注國家的政治，因此有「魔術研究者樂園」之稱。故事就發生在這個表面上光明的國家裏，魔術研究者LIZARD(レザード)為了達成自己的野心，開始在這國家進行一連串可怕的活動，他與手下比利安(ベリオン)在一個存有妖精的森林中，捕捉一名妖精族的人，由於從他們後方追來的追兵數目眾多，為了能成功捕捉妖精族人，LIZARD決定由自己留後使出其召喚惡魔的魔法——





「我是在悠久之刻的渦中被委託的使者，不知道我的名的在這兒命令你要知道！！刻印吧！我的名是LIZARD．VALETH！！以我的名批准刻上冥王之烙印，被拯救的靈魂，現在再次在這兒集合吧！」



LIZARD念起咒語的同時身旁發出綠藍色的光，邪氣包圍他全身，接着從光環中出現一頭惡魔將追兵截下，而LIZARD則乘人面鳥離去。比利安將捉來的妖精關進獄牢裏，並負責看守的工作，妖精為了逃脱便向比利安使出誘惑魔法，從而希望他能為自己解脱鎖鏈，怎料到比利安不單沒有幫她解脱鎖鏈，還打算將她殺掉，幸好在緊急之際LIZARD前來以雷魔法將比利安彈開——

「剛才趕及呢！不慨是有勇氣。對了！那個男人是人造生命體。」LIZARD向女妖精說。



「人造生命體…」LIZARD自慢地說：「是我有趣的消閒作品…那是誘惑魔法嗎；可是人造生命體的精神構成與人類不同，那樣做的話會暴走的，哼、真是可惜呢！或是…哈哈…莫非你希望被污辱？」

「甚、甚麼…！！」LIZARD自慢地說：「這在人類的說話來說叫自大，不過算吧！妖精與人類交合；和木偶交合都是一樣，是的、這個情況那傢伙是人造生命體，兩者都是木偶和木偶來，哈哈哈哈！！」

「你都是落地獄去…！！」LIZARD再說：「呵！不滿被稱為木偶嗎？那就這樣稱呼吧！——神之器。」

妖精聲到神之器的名字時，表情立即變得驚訝，相信LIZARD的目的就是神之器。

「很驚奇呢！那就聽着、我已取得『賢者之石』，你也應該知道它的利客程度？」

「賢者的意志…！」LIZARD繼續說：「可是要解開被輸入石內的知識並不容易，能在一瞬間能知道這世界所有知識，沒有其他物品可以代替。」



「為甚麼、像你這樣的惡魔！」LIZARD說：「木偶啊…不要調查人類的行為！最初時已告訴你，石是諷刺我的東西，它會將所有事物顯示出來，但是渴求這石都是沒用的，因為你將會為了令滿足我的心而成為犧牲品！」



LIZARD離開之獄房後心中想着：「只要將妖精催化的話，就定能令她創造出的第二個神器『理想之器』」。

另一方面，在凡斯保克的魔術學院裏的學生，正在興高采烈地祝賀學院長ROLENTA(ロレンタ)的生日，舞會完結後ROLENTA返回家中與丈夫相聚，當她到達家門前時看見一隻可愛的小貓在附近徘徊，怎料到這隻貓兒受到魔力的操縱，並向ROLENTA發出一項驚人的通訊——

「今日是親愛的師長的生日，真希望能見你一次，你一人跟着這貓兒來，你的丈夫和我二人在等待。LIZARD．VALETH」

就是這樣ROLENTA只好跟着貓兒前往，不久她來到一個塔頂，LIZARD正在等待她的來臨，可是其丈夫卻奄奄一息地躺在地上——

「很久沒見、老師。」ROLENTA說：「你是我眾直屬弟子當中最聰明的一個，為何要這樣做？連我丈夫都…你究竟想幹甚麼？是向我報仇嗎？即使是也與我丈夫無關，快救回他！」

「報仇？你將我從學院內放逐出來，那種仇恨你知道嗎？」ROLENTA說：「不是這樣！究竟為甚麼？」

「年青的情侶就會知道，但是老的夫婦是沒有未來的。我想你們一定希望能百年好合的？之後都…」

「你在說甚麼？」LIZARD說：「我也想愛，但是…死吧！」

LIZARD偽裝向躺在地上的ROLENTA之夫使用魔法，但其實他所用的是失傳已久的「移送方陣」。LIZARD離開之後餘下的ROLENTA看見丈夫的情況傷心不已，天就如為她的哀傷而下起雨來。原來她的丈夫情況服了LIZARD的藥，引致身體出現異樣，他知道這會修及到ROLENTA，於是便吩咐她將自己殺掉，可是嘗問ROLENTA又怎能親手將愛人殺掉呢？接着、邪惡的波動充滿他全身，他的身體再不受到控制；並開始變形，結果變成一隻擁有強大力量的魔物……



變成魔物的他已失去常性，ROLENTA就成為他的第一個犧牲品，ROLENTA只好含淚面對這個現實，只好默默地着心愛的丈夫說句：「我愛你…」

一聲斷骨的聲音，ROLENTA的頸骨折斷，看見這種慘劇的Valkyrie，立即將魔物的頭斬下，並接收ROLENTA的靈魂，為了不再讓慘劇再次發生，她決定到LIZARD．VALETH之塔，消滅這個存有惡魔之心的LIZARD。當她來到LIZARD的房間時，看見有一位少女的肉體在試管內，而LIZARD就好像已等待着她的來臨——

「現在這一刻，我渴望了很久；現在就像與你第一次見面般，是多麼興奮。Valkyrie啊！我所愛的人！」LIZARD說罷後在她面前使出「移送方陣」。

「『移送方陣』！！為何能夠使用已失傳的咒語？」

「我在第一次見面與見面你時一直在想，究竟為甚麼在人死後、靈魂變得彷徨時，靈魂就能與一起神共存？」

「…」LIZARD繼續說：「神與靈魂對我來說是一視同仁，因此我製作這個『器』！這與神製作神之器的方法不同，這是由妖精製作出來的器，然後輸入適合的靈魂就可以，Valkyrie啊！那靈魂就是你！」

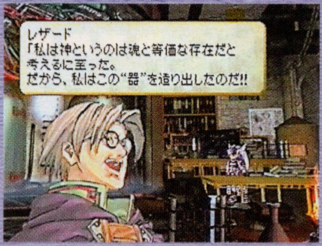
「在塔頂所幹的一切；都是為了引我出來？」LIZARD說：「沒錯。」

「將人造生命體與靈魂結合，為了造一個人出來，究竟要犧牲幾多人和妖精的生命？」

「就是這樣，你不是神；而是以人類生份存在這個世界上，Valkyrie啊、這才是我最渴望的東西！」

「正蠢材…為了這種妄想而投身於這事，你要知道超越人的範圍所招來的不單是死、是消滅！」

Valkyrie將試管打破，在試管內的水從裂縫中流出來，而在試管內的



少女肉體從而消失，可是這對於LIZARD的野望來說這根本就沒有任何影響，因為他可以令那肉體無限再生，之後戰鬥立即展開，被打敗的LIZARD利用「移送方陣」逃去。

「想逃！你真的打算人類與神相戀嗎？」LIZARD說：「這話真是有趣，在人與神之間？看來你對於自己為甚麼存在的事還未清楚？」

「我的存在？不可能的！主神奧丁是私的父親、即是創造主！！」

「算吧！對我來說最重要的是Valkyrie！因為我愛你是事實。」Valkyrie說：「你在胡說甚麼…！」

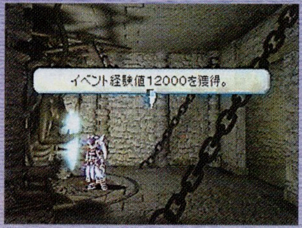
「那遲些再見。」

對於Valkyrie來說，剛才LIZARD的說話令到她感到很迷惑，她行進LIZARD的研究室時，發覺一個一個試管屹立在她的面前，那些試管載了數名與自己樣貌相若的少女肉體，雖然她意圖將所有試管破壞，但是當她打算破壞最後一個試管時，看見年幼的少女肉體在試管內卻不能下手，她心中在想：「為甚麼呢…」



LIZARD · VALETH之塔

注意事項



LIZARD · VALETH之塔所需時間：

1 Period

備註：這個LIZARD · VALETH之塔比起先前的黑夢塔更為複雜，而且敵人也非常強捍，並不容易將之CLEAR，首先玩者必須到地圖的「水晶」處，利用劍將魔法陣機關開啟（向水晶攻擊便可），然後利用魔法陣轉移到BOSS處。由於BOSS是LIZARD · VALETH及兩隻骨龍戰士，所以三者能在1回合中同時進行攻擊，為了不吃LIZARD的「大魔法」，最好先將其擊倒，否則己方的損傷會很大。

BOSS戰



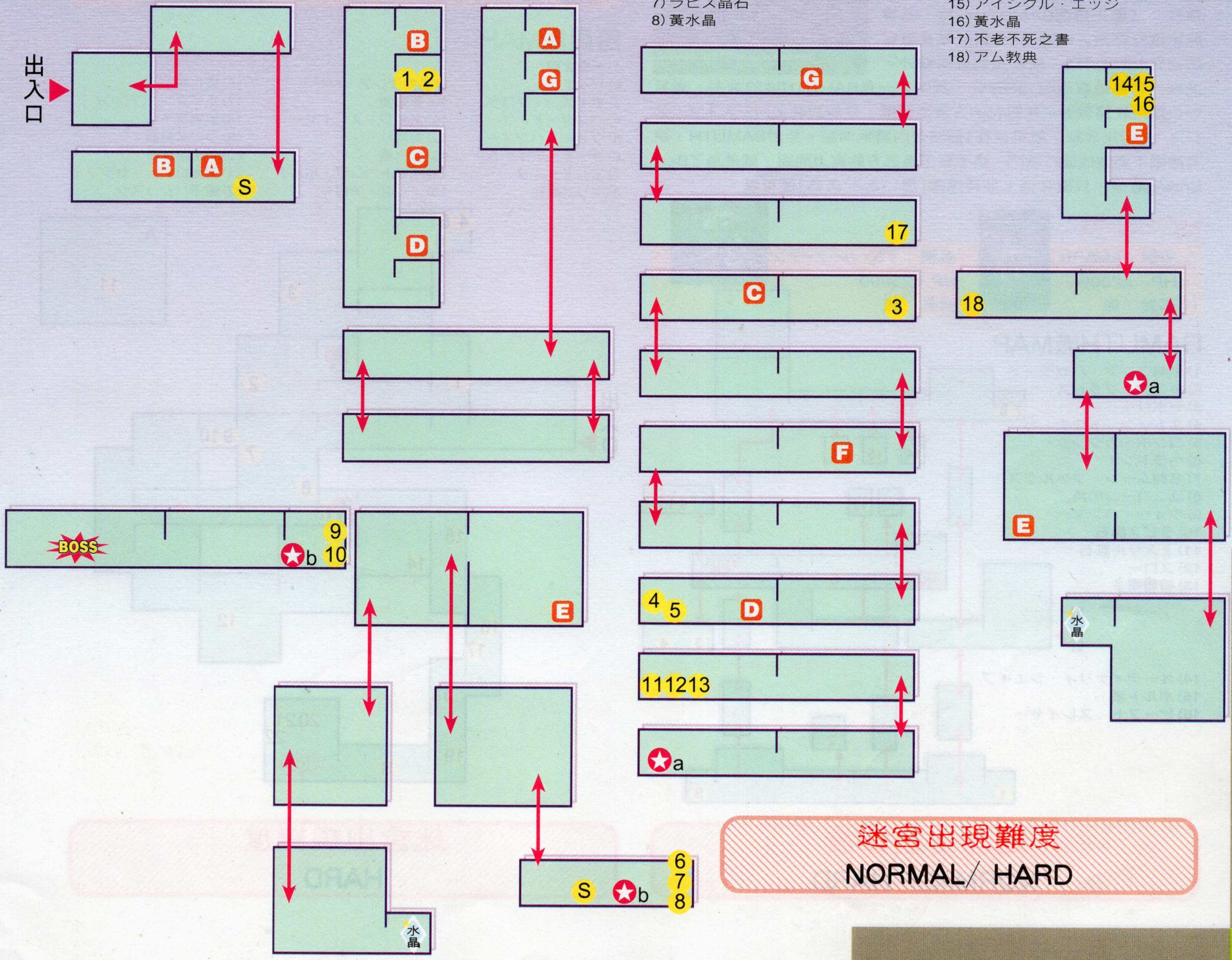
名稱：LIZARD · VALETH

HP：10000

弱點：無

LIZARD · VALETH之塔MAP

1) ウォー・ハンマー
2) 天空之瞳
3) スプラッシュ
4) ベラドンナ
5) クール・ダンセル
6) デンシング・ソード
7) ラピス晶石
8) 黃水晶
9) オーディナリィ・シェイプ
10) 卑金屬
11) 配列變換寶珠
12) エーテル・セプター
13) タイマー・リング
14) バスタード・ソード
15) アイシクル・エッジ
16) 黃水晶
17) 不老不死之書
18) アム教典



迷宮出現難度

NORMAL/ HARD

BAMUTH 城

不死者之王BAMUTH(ブラムス城)所居住的城堡，這個城只會在沒有陽光的情況下出現，因此當陽光出現時，此城便會消失。(註：雖然這個城是在CHAPTER 3出現，但是為了取得Best Ending，各位玩家最好在CHAPTER 4時，將靈魂送上神界之後才進入，其實筆者比較建議在CHAPTER 4開始時就應立即將合適的靈魂送上神界)。

STORY

當Valkyrie找到BAMUTH城的城主後，便利用劍指向BAMUTH，可是BAMUTH卻顯出古怪的神情，並說：「決鬥的時刻到了嗎…」

「決鬥…？」BAMUTH說：「Valkyrie啊！你的身體究竟發生過甚麼事？我一直都視你為我妹妹般、不記得嗎？」



「…你想說些甚麼。」BAMUTH說：「奧丁究竟在想甚麼…莫非想當你是公仔般看待。」

於是BAMUTH由座位上站起來，並在一瞬間走到Valkyrie的面前，Valkyrie感到無限的壓迫感，就這樣Valkyrie並沒有作任何的攻擊(選：思いとどまる)，就是這樣BAMUTH亦消失在城中，雖然危機已過，但是Valkyrie感覺到他的壓迫力絕對能與主神奧丁匹敵，究竟他是何方神聖呢？

注意事項



BAMUTH城所需時間：2 Period

備註：當進入這個BAMUTH城時，就會開始進行倒數，時限為4分鐘。若是逗留超過在4分鐘的話，就會強制返回城外。此城的特色是有兩BOSS存在，其中之一是BAMUTH城的城主，而另一位就是骨龍戰士，其對付的方法很簡單，只需要裝上「ドラゴン・スレイヤー」來攻擊，就可以在1個回合內將牠消滅。至於BAMUTH，筆者建議不要與他進行戰鬥，這不單因為己方的實力問題，還是為了Best Ending着想，只要在遇上他時選擇「思いとどまる」便可以。

BOSS 戰



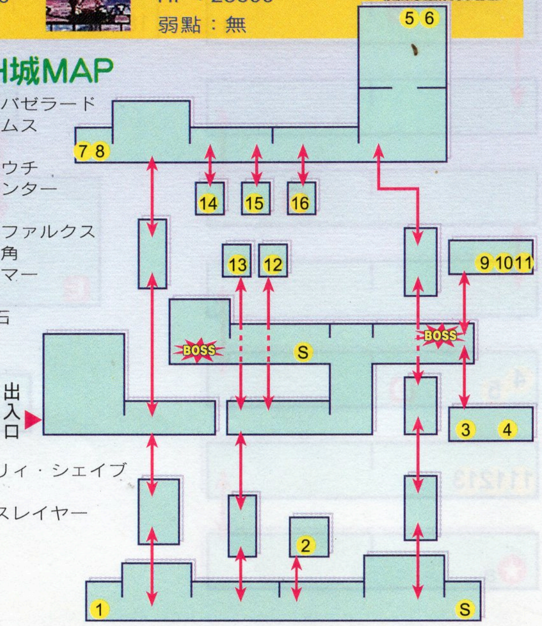
名稱：BAMUTH
HP：52000
弱點：無



名稱：ラム・ガーディアン
HP：25600
弱點：無

BAMUTH城MAP

1) 名剣フレア・バゼラード
2) キュア・プラムス
3) セボリー
4) ストーン・トウチ
5) コンボ・カウンター
6) ヘラドンナ
7) 名剣ムーン・ファルクス
8) ユニコーンの角
9) ウォー・ハンマー
10) ラピス晶石
11) ミスリル鉱石
12) スロー
13) 植物種子
14) オーディナリィ・シェイブ
15) ポルトト酒
16) ビースト・スレイヤー



迷宮出現難度
NORMAL/ HARD

暗黑塔

在這個暗黑塔的入口經常存有螢光的光輝飄盪，令人不想踏足這個地方，為了吸引到不死者在這兒集合，更有不少鬼火在這兒徘徊，相信這兒有吸食靈魂的惡靈存在。

注意事項



暗黑塔所需時間：2 Period

備註：雖然同樣是塔，但這兒的結構並不複雜，玩者先到地圖刻下的「心臟」處，以劍攻擊令人臟作動，這樣就能令一些阻着去路的「柱」收縮，另外、若不幸跌下像「口」般的地形，就會吸入地圖「A」的地方，因此要特別注意，當來到★點時，只要向中央的眼睛發放晶石，就會有一瞬間的時間令「柱」打開，玩者必須看準時間跳過。順帶一提，這兒的BOSS是擁有復活的能力，因此必須將兩者同時打倒，否則就會無限地復活。

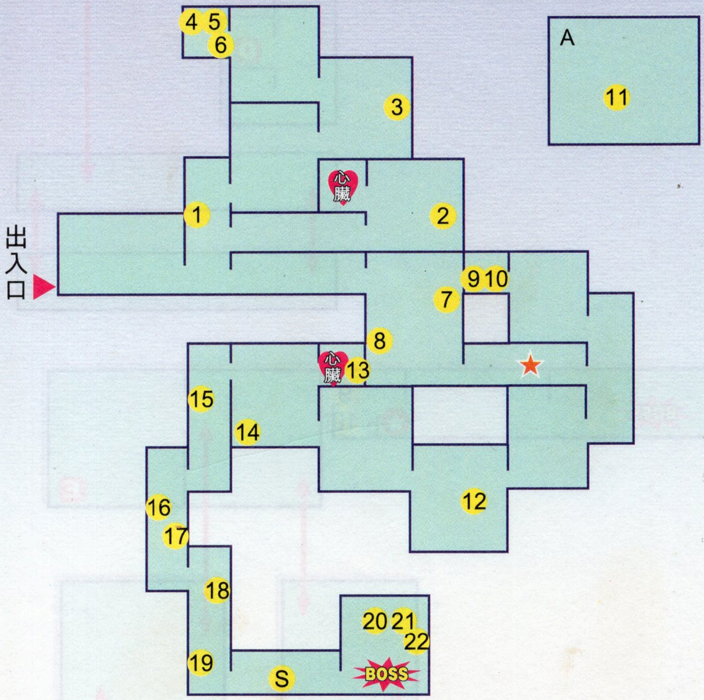
BOSS 戰



名稱：ヘルサーヴァント
HP：22000
弱點：無

暗黑塔MAP

1) 天空之瞳
2) ヒット
3) ポイズン・ブロウ
4) バスタード・ソード
5) ウォー・ハンマー
6) オート・アイテム
7) マンドレイク
8) クリス晶石
9) 名剣フレア・バゼラード
10) 聖遺物
11) メイジ・スレイヤー
12) セボリー
13) 透化藥
14) ライトニング・ボルト
15) ノイズ・アロー
16) 透化藥
17) ポイズン・ブロウ
18) 植物種子
19) ラピス晶石
20) 蘇生秘法書
21) 聖剣ロスト・セラフィ
22) 蛇矛バシリスク



迷宮出現難度
HARD

最強武器之卷

在《VALKYRIE PROFILE》裏最重要的可說是武器，沒有強勁的武器，要將勁敵打倒可謂一件不容易的事，而經筆者發現擁有強力的武器可早在CHAPTER 4中取得。首先、在CHAPTER 4的LIZARD · VALETH之塔中，先取得「配列變換寶珠」，然後給Valkyrie裝上，在NORMAL MODE時，將在黑夢塔中取得兩項特殊道具，分別是「妖精の瓶詰め」及「妖艶な影像」，只要將「妖精の瓶詰め」變換成「オリハルコン」(註：雖然本應是奉獻給奧丁，但為了最強的武器，這項道具就要據為己有)，之後再將它變換變成「上級配列變換寶珠」，這樣便可以根據下表變出強勁武器。

至於在HARD MODE，則要在暗黑塔中取得特殊道具「蘇生秘法書」，將它利用「配列變換」變成「オリハルコン」，之後再將「オリハルコン」變換變成「上級配列變換寶珠」，這樣只要給Valkyrie裝備，就能根據下表變出強勁武器。

種類	名称	通常変換	配列変換	上級配列変換
植物	植物の種子	エリクサー	プライム・バニッシュ	ノーブル・エリクサー
	セボリー	バニッシュ	プライム・エリクサー	ノーブル・バニッシュ
	ベラドンナ	コンボ・ポーション	コンボ・ポーション	コンボ・ポーション
	トリカブト	フレア・クリスタル	フレア・クリスタル	-
	マンドレイク	サンダー・クリスタル	サンダー・クリスタル	-
液体	ボルト酒	シャドゥ・クリスタル	シャドゥ・クリスタル	-
	透過薬	ルシッド・ポーション	ルシッド・ポーション	ルシッド・ポーション
	生命の秘薬	クリス晶石	アイシクル・ガード	-
獣	羽毛	エリクサー	プライム・バニッシュ	ノーブル・エリクサー
	海鮮肉	バニッシュ	プライム・エリクサー	ノーブル・バニッシュ
	金の卵	生命の腕輪	-	-
	獣の牙	ホーリィ・クリスタル	ホーリィ・クリスタル	-
	獣肉	エリクサー	プライム・バニッシュ	ノーブル・エリクサー
	バジリスクのうろこ	ユニオン・プラム	ユニオン・プラム	ユニオン・プラム
	猛禽の爪	ポイズン・クリスタル	ポイズン・クリスタル	-
	ユニコーンの角	-	-	聖杖ユニコーンズ・ホーン
粉	黒真珠の粉	スキル・ポーション	スキル・ポーション	マテリアル・ポーション
	グール・パウダー	アイス・クリスタル	アイス・クリスタル	-
鉱石	クリス晶石	マリス・サーチ	-	スカーレット・エッジ
	ラピス晶石	エネミー・サーチ	-	ラスト・トライアル
	黄水晶	ラピス晶石	クリス晶石	クリス晶石
	卑金属	黒真珠の粉	クラック・リング	幻視の珠
	鉄鉱石	黒真珠の粉	エナジー・リング	活性の珠
	ミスリル鉱石	ヒール・ピアス	ヒール・リング	ラーニング・リング
	オリハルコン	-	上級配列変換の宝珠	魔剣グラム
書物	アサ教典	ラピス晶石	-	-
	聖遺物	-	クリス晶石	アイシクル・ソード
	不老不死の書	-	ラピス晶石	アイシクル・ソード
他	首の無い人形	スカウト・オーブ	ヘイスト・リング	生成の珠
破損物	折れた剣	ブロード・ソード	バスタード・ソード	グレアー・ガード
	折れた槍	グレイヴ	ウォー・ハンマー	閃槍クリムゾン・エッジ
	折れた弓	ロング・ボウ	ラピッド・ボウ	クレーンクイン・クロスボウ
	壊れた鎧	チェイン・メイル	ブレスト・プレート	グレアー・ソード
アーティファクト	銀河の雫	-	-	ミトラの聖水
	幻衣ミラージュ・ローブ	生命の腕輪	-	-
	聖杯	生命の腕輪	-	-
	蘇生秘法書	-	オリハルコン	-
	ダマスクス製法書	フェアリィ・ピアス	フェアリィ・ピアス	フェアリィ・ピアス
	ダリスの香炉	昴魔の鏡	-	-
	ドライアドの樹皮	-	ディメンジョン・スリップ	-
	碑文の欠片	トラップ・サーチ	トラップ・サーチ	トラップ・サーチ
	封印の小箱	ノーブル・エリクサー	ノーブル・エリクサー	ノーブル・エリクサー
	妖艶な影像	活性の珠	フォールス・アロー	ユニコーンの角
	妖精の瓶詰め	生成の珠	オリハルコン	幻視の珠
魔法	ファイア・ランス	バーン・ストーム	アイシクル・エッジ	-
	バーン・ストーム	ファイア・ランス	クール・ダンセル	-
	クール・ダンセル	アイシクル・エッジ	バーン・ストーム	-
	アイシクル・エッジ	クール・ダンセル	ファイア・ランス	-
	ダーク・セイヴァー	シャドゥ・サーヴァント	イグニート・ジャベリン	-
	シャドゥ・サーヴァント	ダーク・セイヴァー	クロス・エアレイド	-
	イグニート・ジャベリン	クロス・エアレイド	ダーク・セイヴァー	-
	クロス・エアレイド	イグニート・ジャベリン	シャドゥ・サーヴァント	-
	プリズミック・ミサイル	ライトニング・ボルト	ストーン・トウチ	-
	ライトニング・ボルト	プリズミック・ミサイル	ポイズン・ブロウ	-
	ストーン・トウチ	ポイズン・ブロウ	プリズミック・ミサイル	-
	ポイズン・ブロウ	ストーン・トウチ	ライトニング・ボルト	-
	キュア・プラムス	オーディナイ・シェイプ	-	-
	オーディナイ・シェイプ	キュア・プラムス	-	-
	エヴォーク・フェザー	シールド・クリティカル	-	-
	スペル・レインフォース	リフレクト・ソーサリー	-	-
	ガード・レインフォース	スペル・レインフォース	-	-
	レデュース・パワー	レデュース・ガード	-	-
	レデュース・ガード	プリベント・ソーサリー	-	-
	シールド・クリティカル	エヴォーク・フェザー	-	-
	プリベント・ソーサリー	レデュース・パワー	-	-
	リフレクト・ソーサリー	プリベント・ソーサリー	-	-
SKILL	オート・アイテム	キュア・コンディション	-	-
	キュア・コンディション	オート・アイテム	-	-
	スロー	スプラッシュ	-	-
	ガッツ	アボイド	-	-
	アデプト・イリュージョン	ダンシング・ソード	-	-
	ダンシング・ソード	アデプト・イリュージョン	-	-
	ラスト・トライアル	-	-	レジスト・ダメージ
	スプラッシュ	スロー	-	-
	レヴェリー	-	-	ダーク
	コンボ・カウンター	スランティング・レイン	-	-
	ノイズ・アロー	ウェイト・リアクション	-	-
	トリプル・ディストレス	-	-	ラスト・トライアル
	スタン・マジック	-	-	スティール・マジック
	コンセントレーション	-	-	メンタル・リアクション
	スカーレット・エッジ	-	-	チャージ
	チャージ	ストライク・エッジ	-	-
	ストライク・エッジ	スカーレット・エッジ	-	-
	ダーク	-	-	レヴェリー
	トリック・ステップ	ノイズ・アロー	-	-
	スランティング・レイン	コンボ・カウンター	-	-
	ダークネス・アロー	-	-	フォールス・アロー
	フォールス・アロー	-	-	ダークネス・アロー
	ウェイト・リアクション	トリック・ステップ	-	-
	メンタル・リアクション	-	-	マジック・パワー
	アボイド	ガッツ	-	-
	ヒット	マジック・パワー	-	-
	レジスト・ダメージ	-	-	トリプル・ディストレス
	ディフェンド	アタック・パワー	-	-
	アタック・パワー	ディフェンド	-	-
	マジック・パワー	ヒット	-	-
	レジスト・マジック	-	-	ノイズ・アロー

種類	名称	通常変換	配列変換	上級配列変換
片手剣	アントラー・ソード	フレア・ジャム	フレア・ジャム	フレア・ジャム
	ヴィーキング・ソード	フレア・ジャム	フレア・ジャム	フレア・ジャム
	ワルーン・ソード	フレア・ジャム	フレア・ジャム	フレア・ジャム
	クリシュマルド	フレア・ジャム	フレア・ジャム	フレア・ジャム
	シンクレアー・サーベル	フレア・クリスタル	フレア・クリスタル	フレア・クリスタル
	パラッシュ	フレア・クリスタル	フレア・クリスタル	フレア・クリスタル
	レイテル・パラッシュ	フレア・クリスタル	フレア・クリスタル	フレア・クリスタル
	シュヴァイツァー・ソード	フレア・クリスタル	フレア・クリスタル	フレア・クリスタル
刀	倭刀	アイス・ジャム	アイス・ジャム	アイス・ジャム
	太刀	アイス・ジャム	アイス・ジャム	アイス・ジャム
	七支刀	アイス・ジャム	アイス・ジャム	アイス・ジャム
	野太刀	アイス・ジャム	アイス・ジャム	アイス・ジャム
	肢閃刀	アイス・クリスタル	アイス・クリスタル	アイス・クリスタル
	金剛刀	アイス・クリスタル	アイス・クリスタル	アイス・クリスタル
	正宗	アイス・クリスタル	アイス・クリスタル	アイス・クリスタル
	村正	アイス・クリスタル	アイス・クリスタル	アイス・クリスタル
両手剣	トゥハンデッド・ソード	サンダー・ジェム	サンダー・ジェム	サンダー・ジェム
	ハック・ブレード	サンダー・ジェム	サンダー・ジェム	サンダー・ジェム
	ツヴァイハンダー	サンダー・ジェム	サンダー・ジェム	サンダー・ジェム
	ストライキング・ソード	サンダー・ジェム	サンダー・ジェム	サンダー・ジェム
	クレイモアー	サンダー・クリスタル	サンダー・クリスタル	サンダー・クリスタル
	フランヴェルジュ	サンダー・クリスタル	サンダー・クリスタル	サンダー・クリスタル
	ブランディッシュ・ソード	サンダー・クリスタル	サンダー・クリスタル	サンダー・クリスタル
	ブルーティッシュ・エッジ	サンダー・クリスタル	サンダー・クリスタル	サンダー・クリスタル
槍	アウル・パイク	ポイズン・ジェム	ポイズン・ジェム	ポイズン・ジェム
	ウィングド・スピア	ポイズン・ジェム	ポイズン・ジェム	ポイズン・ジェム
	ボーディング・パイク	ポイズン・ジェム	ポイズン・ジェム	ポイズン・ジェム
	コルセスカ	ポイズン・ジェム	ポイズン・ジェム	ポイズン・ジェム
	ハルヴァード	ポイズン・クリスタル	ポイズン・クリスタル	ポイズン・クリスタル
	ポール・アクス	ポイズン・クリスタル	ポイズン・クリスタル	ポイズン・クリスタル
	アルシェピース	ポイズン・クリスタル	ポイズン・クリスタル	ポイズン・クリスタル
	サーベル・ハルヴァード	ポイズン・クリスタル	ポイズン・クリスタル	ポイズン・クリスタル
弓	クロス・ボウ	ホーリィ・ジェム	ホーリィ・ジェム	ホーリィ・ジェム
	ボルト・クロスボウ	ホーリィ・ジェム	ホーリィ・ジェム	ホーリィ・ジェム
	ラピッド・クロスボウ	ホーリィ・ジェム	ホーリィ・ジェム	ホーリィ・ジェム
	ウィンドラス・クロスボウ	ホーリィ・ジェム	ホーリィ・ジェム	ホーリィ・ジェム
	ファイア・クロスボウ	ホーリィ・クリスタル	ホーリィ・クリスタル	ホーリィ・クリスタル
	アルヴァレスタ	ホーリィ・クリスタル	ホーリィ・クリスタル	ホーリィ・クリスタル
	セルスタイン・ロックガン	ホーリィ・クリスタル	ホーリィ・クリスタル	ホーリィ・クリスタル
	ボルトアクーアル	ホーリィ・クリスタル	ホーリィ・クリスタル	ホーリィ・クリスタル
杖	ルビー・メイス	シャドゥ・ジェム	シャドゥ・ジェム	シャドゥ・ジェム
	クリスタル・ワンド	シャドゥ・ジェム	シャドゥ・ジェム	シャドゥ・ジェム
	アルケミー・ワンド	シャドゥ・クリスタル	シャドゥ・クリスタル	シャドゥ・クリスタル
	デルージュ・セプター	シャドゥ・クリスタル	シャドゥ・クリスタル	シャドゥ・クリスタル
	エレメント・セプター	錬金術師の書	錬金術師の書	錬金術師の書

警　告

為了自己的精神着想，請勿胡亂進出本刊現階段沒有刊登的地方，否則後果自負，因這全是與Best Ending有關。

TO BE CONTINUED•••

撰文者：山寺良牙
Designed by：JOAN



ときめきメモリアル2 心跳回憶2

用你的溫柔去打動她們的心

由你為她們留下美麗的回憶

今次會刊出的人物約會時對日對應表，將會是「赤井ほむら」、「一文字茜」和「伊集院メイ」。

PS 製造商：KONAMI 發售日：1999年11月25日
價格：448港元／9800日圓（限定版） 容量：CD-ROM（5枚）
記憶：最少3 Block（2 Block for System／1 Block per Save Data／11 Block for Emotion Voice System Data／15 Block for PocketStation Mini Clock）SLG／MEM／對應Dual Shock／對應PocketStation

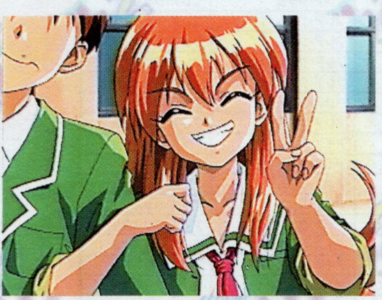
「表中效果註釋：◎→好印象（バッチリ～）、○→比較好印象（わりと～）、◇→一般（まあ～）、△→不太好印象（あまり～）、×→壞印象（悪い印象～）」

赤井ほむら（赤井炎）



簡短分析——

一從性格方面看，便得知她是位好動、好吃、好玩、好睡的女孩，成績方面不用多說，相鬥衰的話相信要下世（不過本人試過勝過她，指衰的方面），所以要約會她的話，亦大多以活動多而且是玩的地方比較好，例如：遊戲機中心、遊樂場的過山車／跳樓機、戲院（動畫或動作片）之類，此外她特別喜愛企鵝（不知為何，可能是夠肥夠可愛吧），所以在水族館改裝後亦適宜帶她到該處。



特別日記——

一）在緣日約她到會場時，她突然走開，並且到台上表演了她的打鼓技巧。「日期：緣日、狀態：一般／友好」



二）在一特定的季節中，是可以約她到山上一起釣魚，第一次去釣時便會出現特別畫面；不過亦得留意，若是看紅葉時節或是滑雪季節的話，這個特別事件是不會發生的。「日期：季節關係、狀態：友好／喜歡」





三）某日下課回家時，她想約我一同回去，可是她因為不滿我稱呼她的方式，結果一腳踢過來，當然一同放學亦泡湯了！「日期：下課回家時、狀態：喜歡／很喜歡」

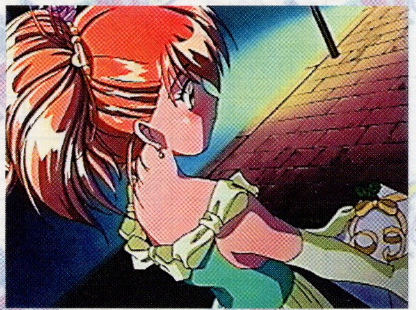


四）某天在約會等候時，看見一不良少年正向一幼童勒索，就在正想出手之時炎亦來到，她向該不良少年使用一招超戰士Dragon Kick後不良少年便被擊退，救回幼童後，我突然回想到小時亦曾遇上同樣情況，而且是被一位男孩救出的，再想一想後，發覺當年的男孩竟好像是現在的炎，於是便借機問她，原來真的是她。「日期：冬天約會、狀態：很喜歡／附加曾經過幼年期被炎救助事件」



五）第三年文化祭校長要求各班級自行展出，於是到最後聽從炎的建議展出遊戲中心，而實際上到當日才發覺這個遊戲中心實際上即是詑兒攤位，除了有很多小孩與她一同玩外，她自身亦玩得十分開心。「日期：第三年文化祭當日、狀態：很喜歡」

六）聖誕前夕，我原想到伊集院家的聖誕年會，就正想出門時炎突然來電，說一同到聖誕舞會，於是我便特意準備給她的禮物——可愛的短裙（可愛いスカード），來到會場時看到位穿著晚裝的女孩，而且硬說出女孩的語氣，一聽就知是炎啦，原來她為了要在會場遇上我，同時又不要被伊集院美發覺，於是便穿成這樣，就在差不多交換禮物時，她硬著拉我走以免被別人發覺，回到外面後我便借機送給她禮物，而她亦說今年的聖誕十分開心。「日期：2001年12月24日、狀態：很喜歡／附合表白條件」







中央公園	中央公園	反應
駄目だよなぁー。こう何にもないと……	這樣不行，這樣甚麼驚喜也沒有的話……	
バラエティー番組のドタバタのよ……	也許有娛樂節目的人突然走出來也説不定	○
ここで出来る遊びを考えてたら、頭痛……	只要一想到這處有甚麼可玩時便覺頭痛起來	
仕方がない、アイスおごるのはや……	沒辦法，我還是請妳吃冰淇淋吧！	○
さっきから気になってたんだけど……	剛才便開始覺得有點……	
ちょっと考えさせてくれ、……散……	讓我想一會，是否……	○
犬がいれば、色々遊べたんだけどなあ……	若有小狗在的話，便可以與牠玩更多……	
いないみたいだけど、探してみるか	看來好像沒有，還是找找看吧！	◎
眠い状態で見ると、なんでもきれいに……	睡不醒時看的話，會覺得很美麗……	
そんなにきれいなのか？	真的是否麼般美麗？	○
駄目だ……。あたし、寝たくなってき……	不行了！我想睡了！	
座れる場所ならどこでもいいか？	是否任何可坐的地方也可？	◎
おおー、アヒルだ、アヒルだ！親子……	啊！有鴨仔！而且與親人……	
お腹空いたね	可能很肚餓吧	○
鳩のやつら、のん気にヘットバンキン……	那些鳩很和祥的堆在一起睡	
餌でも買ってこようか？	不如我買些餌回來吧	○
ここからビルが見えるんだな。不思議……	由此處可看到高層大廈，總覺得很不可思議	
ロケットみたいに飛んでいったら……	如果好像火箭般飛起的話	◎
噴水を見ていると、こう、ムズムズ……	只要一看到噴水池，我便覺得渾身不舒服	
ムズムズと泳ぎたくなるね	覺得想快些去游水吧	○
大変だ！よく聞いてくれ。池を見て……	大件事！聽我説！一見到池水後……	
あとはなんとかするから、寝ても……	那之後便得做些事，例如訓下去之類……	◎
噴水って夜になると止まるって、知っ……	你知否噴水池到晚上便會關掉	
え、そうなの？知らなかった	咦？我也不知	◎
おおー、花びらが舞ってきれいだ……	啊，花瓣在空中飛舞真美麗	
口の中に入った	有花瓣掉入我口中了	◎
葉桜になっちまうといまいちだよな……	雖看到櫻花但總覺得欠缺些甚麼	
桜餅が食べたくなるな	弄得我想吃櫻花糕	◎
桜が満開！待ってたぜ、この季節	終於等到櫻花盛開的季節	
日本人で良かったと実感するね	真的感到本身是日本人真好	◎
満開だと分かってたら、花見の用意し……	早知是盛開的話，有預先準備賞花的用品便好了！	
なんか買って、簡易お花見をしよう	不如去買食品作個簡單的賞花會吧	◎
美術館	美術館	
おまえ、美術館によく来んのか？	你是否經常來美術館？	
なんとなく絵を見るのは好きなんだ	只是喜歡走來看看畫而已	◇
どこから見るんだ？早く見ようぜ……	先由何處看？快些去看吧！	
手短な所から行こう	由簡單的地方開始吧	◇
こういう静かな所にいると、突然叫び……	在這麼靜的地方突然叫的話……	
一緒に叫ぼう！	不如一起叫吧	◎
あんなガキの落書きみたいなの。あた……	那樣像小孩塗鴉的畫……	
たぶん、描いてみると意外と難しいよ	也許畫起來時是十分難	×
ニャハハハ、あの絵すげーぜ！人の……	哇哈哈！那畫真利害！將人的……	
確かにうまそうだな	的確是畫得十分好	○
おいっ、あの絵、タイトルないぜ	那幅畫沒有標題的	
タイトルをつけろってことだろ	可能是由我們去加上吧	○
こういうの見てると、割りたくなって……	見到這般的東西真想打爆它們……	
そういう誘惑ってあるな	真的有這樣的誘惑	○／×
あの天使、難しい顔してんな	那天使好像有很頭痛的表情	
天国でも見てるんじゃないか	可能是望著天國吧	◇／×
植物園	植物園	
これといって、面白いものないな	這處沒有甚麼有趣的	
そういうのは自分で探す物だよ	這要由自己去尋找	×
気が早いな、まだ全部見てないよ	想得還早，反正還沒看完	×
おお、いい香りだな……	很香的氣味呢	
気持ちが落ち着く香りだからね	可以令心情放鬆的香氣呢	◎
おっ、あそこに実かなってるぞ	那處結了果實	
あっちにも、変わった実かなってるよ	那處也結奇怪的果實	◎
さっき向こうに、チューリップあった……	那邊有個踊	
童謡とか思い出すな	令人回想到童話故事	◎
知ってるか？サボテンって、花咲く……	知否仙人掌也會開花	
花が咲いているサボテンって、間……	會開花的仙人掌……	◎
おまえ、どんな花が好きなんだ？	你喜歡怎樣的花？	
ひまわりのような元気で力強い花	好像向日葵般健康而有力的花	◎
神社	神社(緣日)	
で、ちゃんと着てきたぜ！はっぴ！	這個上衣穿得怎樣？	
そこはかとなく、可愛いぞ	很可愛	◎
やっぱり、祭りと言えばはっぴだよな！	祭典還是要穿上衣才覺適合	
赤井ほど似合う奴はいないな	像妳這般合適的人該沒有吧	○
浴衣着てみたんだけど、どうだ？	我穿了和服來，怎樣？	
すごく似合ってる、可愛いよ	十分適合妳，很可愛	◎
やっぱ、はっぴ着てるとワクワクするな	穿上上衣總覺得很興奮	
遊びやすさ抜群だしね	去玩時會很方便	○
着てなくてもワクワクするだろうに	就算不穿上衣也會很興奮吧	○
期待してると思って、浴衣で来てやったぜ	還是覺得有點期待於是便穿了和服過來	
浴衣の赤井って、女の子してるな	妳的和服裝束真的看上去十分女性化	◎
タワー	塔	
おまえの家はどっちだ？あたしの家……	你的家在何處？我的家就……	
タワーの位置だと、誰の家もさっ……	以塔的位置來説，誰的家也……	○
おおー！鳩が下を飛んでるぜ、あな……	啊！鳩在下面飛過，我……	
鳥の気持ちが少し分かるよ	也會少許明白鳥的心情	◎
こんな眺めじゃ、あたしは満足できないね	這樣看不會滿足我	
望遠鏡使ってみようよ	不如試試看用望遠鏡吧	○
何か、いつもとは全然、街の風景が違……	與以往市中的風景完全不同	
なんだかしっとりしてるよな	總覺得更加看得清楚	○
この方角は市民体育館だよな、今日は……	那邊是市民體育館，今日有……	
望遠鏡で見てみる？	是否試用望遠鏡望望？	◎
町が一望出来るのって、いいよなあー	可以一下子望到全個市，真好	
神の気分だな	真覺得自已像神般	○
さすがに学校には誰もいないみたいだな	果然看來學校一個人也沒有	
すごいな赤井、見えるんだ	妳看到果然利害	○
あっ！鳥だ！	呀！鳥呀！	
飛行機だ！	飛機呀！	◎
スケート場	溜冰場	
さそったからには、スケート出来るん……	帶我來到此後，該能懂得溜冰吧！	
プロ並みに滑れるよ	差不多是專家的程度(運動值高時)	◎
人並みには滑れるよ	一般的程度(運動值低時)	○
いやあー、危なかったあー。思わず壁……	真的很危險，幾乎撞上牆	
ちょっと見たかった気もするな	幸好先看到	○
見ろよ、根性のない氷だぜ。天気がい……	看！那些沒有根性的冰面，天氣好的話……	
転けたら、びしょ濡れだな	若跌到的話可會弄濕身的	○
何、ぼーっとしてんだよ。まだ、来た……	你幹嗎在發呆？莫非再次……	
赤井に見惚れてたんだよ	因見到妳而一見鐘情	◎
結構、溝が出来てきたな。さっきも危……	有很多溝做了出來，剛才真危險	
俺はもう転んだぞ	我已跌倒了	◎
おい、今の見たか？すっげえうまい……	剛才看到嗎？十分利害的……	
赤井なら出来るんじゃないか？	妳也可以做到的	○
コンサート	演唱會場	
ＫＮＭ交響楽団	KNM交響樂團	×
劇団死期「歌舞伎座の怪人」	劇團死期「歌舞伎座的怪人」	×
ＳＰＥＥＣＨ	SPEECH	×
アオシス	AOSIS	△
T.Mレクリエーション	T.M RECREATION	×
ＧＬＯＹ	GLOY	×
ショッピング街	購物大道	
ブティック	服裝店	
こういうのって、あんまり好きじゃな……	這些我不太喜歡	
女の子らしくっていいじゃないか……	變得更加女性化不好嗎	◎
ワリィー、待たせな。色々見てるのが……	不好意思，看到很多東西要你等	
色々あって面白いよな	有很多東西看很有趣吧	◎
おっ、あの黒服いいな	那黑色的套裝好像很好	
サングラスと帽子が足りないな	還欠了太陽鏡與帽子	◎
あの服、あたしに似合うかな？……	那服裝會否適合我嗎？	
もう少し可愛いのにすれば	該可以讓妳變得更加可愛	◎
どれがあたしに似合ってる？	那個會適合我？	
渋いガンマンスタイル	古雅的GUN MAN STYLE	◎
おまえ、あの服似合うんじゃないか？	你不是適合這類款式嗎？	
似合うって、……想像したじゃな……	適合嗎？我也很難想像	◎
ファンシーショップ	飾物店	
あのヒーロー人形、カッコイイと思わ……	那個英雄人物公仔是否覺得很有型？	
マ、マジにカッコイイ……	真，真的很有型	◎
おまえ、こんな所に出入りして、恥ず……	你入這些地方不覺得害羞的嗎？	
ひとりでは入れないな	一個人的話便進不了去	○
迷っちまうな、いまいちこれといった……	真的很迷惘，所有東西還是差一點	
赤井に似合う物、一緒に探してやるよ	不如一起去找適合妳的東西吧	◎
見ろよ、あのロボット！カッコイイ……	看那個機械人，很有型	
それに合体や変形するのか？	這是否合體或者變形而成的	◎
うーん、どれがいいかな？	買哪個才好？	
変装に必要なペアの帽子かな？	扮演人物必要的一對帽子吧	◎
おい！面白い物見つけだぞ！	找到很有趣的東西！	
迷彩服を着たペンギン？	是否穿著迷彩服的企鵝？	◎
ジャンク屋	零件店	
しかし、すっげえ一怪しい雰囲気だな	可是這處的氣氛感覺很怪	
ジャンク屋って、どこもこんな感……	到處的零件店也是這樣的氣氛啦	○
さっきからあたし見られてねえか？	為何剛才一直看著我？	
それは赤井が可愛いからだよ	因為妳可愛嗎！	◎
ここって、何売ってるんだ？	這處究竟是賣甚麼的？	
とっても怪しい物かな	也許是十分古怪的物品吧！	○
ここに来ても、あたしには、意味がないな	來到此處對於我來説也沒有意義吧！	
ごめん、もう少し待ってくれる？	對不起，可否等我一會	◇
カラオケＢＯＸ	KARAOKE BOX	
おまえ、何歌うんだ？	你唱怎樣的歌？	
やっぱり、魂が震える演歌だね	當然是震奮人心的演歌	○
あー、気持ちいいぜ！まだまだ歌うぞ	心情真好！再唱過！	
もっと歌えば、カラオケが好きに……	唱得更多會更喜歡KARAOKE	○
何かリクエストあるか？	有甚麼提議呀？	
赤井の十八番を聞かせてくれ！	想聽聽妳的十八番	◎
喉渇いた。なんか飲もうぜ	喉很乾，還是喝些飲品	
定番の炭酸飲料水？	例牌的炭酸飲品？	○
どうだ、あたしの歌は上手いだろう？	怎樣！我唱的歌是否很好聽？	
自然に拍手が出るぐらい、うまか……	好到會自然地拍起手來	◎
あー、あー、駄目だ……。喉が嗄れた	呀！受不了！喉已沙聲了	
それじゃあ、一緒に歌うか	不如一起唱吧	○
ゲームセンター	遊戲機中心	
ビテオゲーム	電視遊戲	
おまえ、どこ行ったんだ？姿見え……	剛才去了哪裡？不見你的蹤影	
ファン納得のレースゲームしてた	很多迷家也玩的賽車遊戲	◎
おまえのお勧めゲームってなんだ？	你推薦甚麼遊戲？	
パンチングマシン	打地鼠吧	◎
あっ！？ロボ人形！くー、微妙な位置……	呀！機械人公仔，但放在不易取位置	
俺が取ってあげようか？	讓我取給妳	◎
あれ！あのゲームなんだ？	那是甚麼遊戲？	
新市場開拓したロボットゲーム……	開拓新規市場的機械人遊戲	◎
あれ、爆笑ヘラヘラ棒じゃねえか？……	那不是爆笑無力棒？遊戲機中心也有這些	
どっちが上手いかやってみるか？	試試誰較強	◎
お？あのゲームなんだ？	那是甚麼遊戲？	
ロボットゲームの合体編だよ、根……	機械人遊戲的合體編……	◎
メタルゲーム	金幣遊戲	
メダルコーナーって、つまんねえな……	金幣遊戲真悶	
赤井、おまえの大穴来たそうだぞ	但看來妳已很有機會勝出	◎
スロットの果物見てたらさあ、あたし……	看到輪盤的生果我便……	
アイスでいいか？	吃冰淇淋可以嗎？	◎
ボーリング場	保齡球場	
ボーリング	保齡	
うわっ、一投目でこれか。早くもパー……	哇！第一投便這樣，要取得PERFECT便很EASY	
パーフェクトか、赤井らしいな	PERFECT呀，果然似妳	○
勝った方がジュースおごる、って事で……	勝出的一方便要請飲飲品……	
プラス食事もだな	而且附加食品	◎
しまったぁー。今日は調子良かったの……	慘了！原以為今天的狀態很好	
１６ポンドじゃなくて、もっと軽い……	不要用16磅的球，用些較輕的吧	○
面白い投げ方を開発したぜ。なんだと……	我開發了一個有趣的投球方法……	
走って投げるのとか？	是否邊走邊投之類？	◎
次の一投で、パーフェクトかと思うと……	下一投，原以為是PERFECT的……	
おお、なんかひざが震えてきたぞ	啊！膝頭好像有點震起來	◎
よし、勝負だ！あたしが勝ったら……	好！決勝吧！我勝出的話……	
いいぜ、勝負してやるよ	好！決勝吧！	◇
ビリヤード	桌球	
まだ、失敗したせえ。上手くいかない……	又失敗了！今天狀態好像不好	
力み過ぎだよ、肩の力を抜けばいい	用力過度了！先要放鬆一下肩的力	◇
三つ同時に落ちたぜ！ナインボール……	同時將三個球打入洞了！9號球……	
すごいぜ、赤井っ！	妳真利害	◎
映画	戲院	
リハーサルウェポン4	REHEARSAL WEAPON 4	○
沈没船恋物語	沉沒船戀物語	×
プライベート・ライオン	PRIVATE LION	○
マルハゲドン	MARUHAGENDEN	○
Ｌ.Ａ.コンチネンタル	L.A CONTINETAL	◇
劇場版アニメ　ゴットリラーＶＳ二大帝国	GO DRILLA VS二大帝國	◎
水族館	水族館	
おお！マグロの群れだせ。すっけえな！	啊！金槍魚群，利害	
刺し身醤油で食べたら、おいしそ……	變成刺身加上醬油的話會多好吃	◎
ラッコって器用だな、すっけえ勢いて……	海龍很敏捷呢！很利害的便……	
おいしそうに食べてるな	看來也很好吃	◎
ペンギンショー、ダンスをさせるとは……	企鵝表演，真想不到可以令牠們跳舞	
トコトコ動いている姿、すごく可……	搖下搖下移動的樣子很可愛	◎
ペンギンの出身地、どこだか知ってるか？	知否企鵝原本的出身地？	
南極大陸！	南極大陸！	◎
カァー、たまんねえー。ペンギン欲しいぜ	受不了！真的想有一隻企鵝	
うん、あの可愛さは一家に一匹っ……	唔，這般可愛的也想在家中有一隻	◎
ペンギンの反乱とは驚いたぜ	企鵝反叛起來也很驚人	
慣れるとはいえ、元は野生の動物……	始終原本也是野生動物	◎
動物園	動物園	

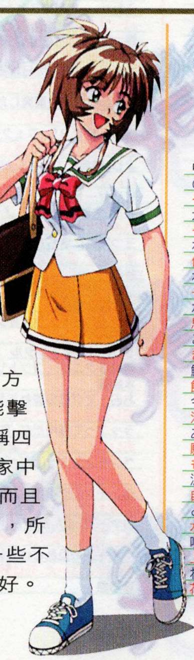
つまんねえな、あいつ全然動かねえぞ	很悶，那傢伙完全不動的	
ガラスとも叩いて刺激を与えれば	敲下玻璃給她一點刺激	◎
ガキじゃないんだからさ、誰か象なん……	已經不是小孩，誰會對象……	
赤井、餌をあげれるらしいぜ	但妳還是給牠食物	◎
こんなに狭いと、どっちか見世物か分……	在這般窄的地方，究竟哪些是觀看的也分不清	
人間も同じ動物だからな	人類也不是動物嗎	◎
トラの子供、抱けるなんて思わなか……	真想不到可以抱著老虎的小孩	
さっきの赤井、可愛かったぜ	剛才的妳真可愛	◎
トカゲって食えると思うか？……	你認為蜥蜴能否吃？	
まずいと思うから食わない方はいいぞ	很難吃的關係還是不要吃為妙	◇
漢方薬にあるから食えると思うぞ	因為有漢方藥的關係認為可以吃	◇
パンダって、可愛いよな	熊貓真可愛	
ホント、おとなしそうで可愛いよ	真的很雯靜的很可愛	◎
遊園地	遊樂場	
ジェットコースター	過山車	
ニャハハハ、何疲れてんだよ、大丈夫か？	哇哈哈！你好像很倦似的，沒問題吧？	
少し休めば、大丈夫だと思う	休息一會該沒問題	○
すっけえ一楽しいぜ、やっぱりジェット……	真的很好玩，果然過山車真好玩	
うん、最高だよ、もう一回乗ろうか？	唔，真的很開心，不如再坐一次吧？	◎
おおー、心臓がバクバク言ってるぜ	啊，心藏卜卜地跳	
俺の心臓なんか、止まりかけだぞ	我的心藏幾乎停了	◎
よーし、もう一度乗るぜ！	好！還是再坐一次吧！	
よし、今すぐ並ぼう	現在便去排隊	◎
くっそー、一番前に乗りたかったぜ	真想坐最頭的位置	
乗る位置でそんなに変わるものな……	坐的位置並不重要嗎	○
やっぱりあのループのところが、サイ……	果然那個LOOP位置真的很有趣	
俺には地獄だったよ	對於我來說可是地獄	◎
観覧車	摩天輪	
観覧車もロボットに変形すれば、好き……	若摩天輪會變形成機械人的話……	
合体はしないのか？	會不會合體呢？	○
眺めは良かったな	景色真好	
すべてがミニチュアみたいで面白……	所有物件變成微型很有趣	◇
見下ろすと、偉くなった気がするな	往下看的話會覺得自已很偉大	◇
観覧車って、とろ過ぎるせ、あの時間……	摩天輪慢慢的移動好像很浪費時間似的	
赤井がせっかちなんじゃないか	只是妳本身性急的關係	◇
遊園地が元になるロボットアニメって……	遊樂場原本是機械人動畫的……	
どう考えたって、話に無理が出る……	怎樣想也覺得是硬説出來的説話	◎
こんな暇なの、なんの目的で作ったんだ？……	這樣慢的移動，究竟這是為了甚麼目的而作的？	
遠くからも目立つから、遊園地の……	只是讓人知道在遠處有個遊樂場而已	○
観覧車が高速で回ったら、面白いと思……	若摩天輪會高速回轉的話可多有趣	
面白いアイデアだな	這也是很好的提議	○
メリーゴーランド	木馬	
メリーゴーランドって、こんなに揺れ……	怎麼木馬會這般搖動？	
赤井、子供の頃と違うだろう？	這與小孩時已是不一樣	◇
……。よくもあたしを、こんな恥ずか……	我坐著這樣的也覺得有點害羞	
悪かった赤井、煮るなり焼くなり……	對不起，硬要令妳	○
目が回っている状態って面白いな	頭暈的狀態也好像不錯	
危ないから、しゃがんだ方がいいぞ	有點危險還是跪下一會較好	○
うーん……、楽しかったか？	唔，開心嗎？	
赤井と一緒だったから、楽しかったよ	與妳在一起的話便很快樂	◎
占いの館	占卜館	
ワッハッハッハッ！あたしは探検家……	哇哈哈！我會是位探險家	
確かに赤井には、そういう職業が……	果然這職業也很適合妳	○
お前、占いを信じるのか？	你是否相信占卜？	
占いみたいな怪しいものは、絶対……	好像占卜這般古怪的事物絕對……	◎
バーチャルハザード	VIRTUAL HAZARD	
どうだ！あたしの腕前！全部やっ……	怎樣？我的身手，將他們全部……	
さすがだな！すごかったぜ	妳真的很利害	◎
最後の敵、しぶとかったな	最後的敵人很頑強呢	
赤井の最後の一発がきいたな	是妳用最一發擊倒她	○
この終わった後の爽快感、いい気分。……	這遊戲玩後的爽快感令人心情真好	
さっきの余韻が、体に残ってて気……	剛才的余韻還在身上殘留著	◎
あのレーザーガン、改造の余地ありだな	那枝光線槍好像還需再改強	
ガンとサイトの連動が悪かったからな	槍與準星的連動性還好像不太好	◎
オチール	跳樓機	
おおっ！すげー！あんな所から落……	哇！利害！由這樣的地方跌下來……	
うん、ちょっとビビるな	唔，有少許驚	○
結構怖いな、オチール	跳樓機真的很恐怖呢	
あの落ちる瞬間だろう？	是否跌下落的瞬間	◎
ナイトパレード	NIGHT PARADE	
うっわー！すっげえー、きれいだ	十分美麗	
マジにきれいだ……	真的很美麗	◎
おー！スゲー！	真利害	
サイコーだよ	真的很美麗	◎
……夢みたいだ。なんだか現実味がねえや	好像夢般，完全感受不到現實味	
時間が永遠だったらいいのにな	如果時間永遠是這樣有多好	○
うっひょー、光の中にいるみたいだぜ	好像整個人在光的裡面	
二人の一生の思い出だな	是兩個人一生的美好回憶	◎
ヒーローの変身中、こんな感じかな	好像是英雄人物在變身時那樣	◎
うわー、宝石箱から、こぼれて来たみ……	好像寶石箱的寶石倒下來般美麗	
手に出来ないのが残念だな	最遺憾的是不能用手去觸摸	◎
手を伸ばすと、光を手に出来そうだぜ	伸出手時好像觸摸到光般	
手を伸ばしてみな、届くから	試伸出手來吧！妳會感受到的	◎
スタジアム	體育館	
野球	職業棒球	
なんだよ、この異様な盛り上がり方……	這般異常的歡呼算是甚麼？	
今日は黄金カードだからね、仕方……	今日是黃金卡的關係所以沒辦法	◇
何だか熱いな。飲み物でも買ってきて……	很熱，不如買些飲品回來	
いいぜ、飯も買ってこようか？	也好，那不如連飯也吃吧	◎
なんか、今日の試合は雰囲気が違うな	今日的比賽氣氛好像有點不同	
熱狂的なファンが多いからね	因為不少的狂熱FANS的關係嘛	◇／×
サッカー	KO LEAGUE	
なんだよ、今のキーパーチャージだぜ……	發生甚麼事，剛剛的守門員衝撞！	
そうだ、今のはフォワードにレッ……	是的，前峰的在搞甚麼飛機？	○
この時間帯のフリーキックって、ドキ……	在這時進行自由球真令人心跳加速	
時間が時間だから、狙ってくるよ	時間還時間，準備射過來了！	◎
激しいチェックだぜ。あたしは、こう……	很激烈的侵犯，我對這些……	
さすがフィールドの格闘技！	果然是球場上的格鬥技	◎／×
室内プール	室內泳池	
ワリィー、待たせたな。更衣室が混ん……	不好意思，更衣室很多人	
バッチリ、似合ってる！	這泳衣十分適合妳	◎
おい、今の見てたか？ウォータース……	剛才見到嗎？那個滑水梯	
チェッ、先を越された	哼！被人超越	◎
水が暖かいと、泳いでるうちに眠たく……	水是溫暖的話，游泳時可能會睡著	
気持ち良いからね	因為很舒服的吧	○
サーカス	馬戲團	
おおー！すっげー、何やってたんだ！？	呀！利害，剛才在幹甚麼？	
空中で位置を入れ替えるなんて……	在空中交換位置之類的動作	◎
クッソー！子供ばっかり優遇しやが……	真衰！只是對小孩有優待	
まったくだ、俺も乗りたかったのに	真的，原本我也想坐坐看	○
山	山	
何匹釣った？あたしは五匹だぜ	釣到多少？我有五條	
勝った！俺は六匹だ	我勝了！我有六條	◎
こうして釣りをしながら、おまえと肩……	這樣一邊釣魚，一邊倚在你身旁……	
俺は嬉しいぞ！	我很開心	◎
紅葉見てたら、まんじゅう食いたくな……	這樣看紅葉弄得我想吃饅頭	
実は持ってきてるんだ、お茶もあるよ	事實我早已帶來，而且還有茶	◎
かったりぃー。少し休もうぜ	很倦，不如休息一下	
疲れたんなら、おぶってあげるよ	若倦的話不如由我揹妳吧	○
山に来たら、やっぱ、やまびこやらないとな	既然來到山上的話若不做出回音的話……	
ヤッヤッヤッ、ヤッホー！	YA、YA、YA、YAHOO……(唷噢……)	◎
スーハー、スーハー、やっぱ山の空気……	呼呀，呼呀，果然山中的空氣……	
本当にうまそうだな	真的很好呢！	○
うーん、紅葉がすっげえーきれいだ	紅葉真的很美麗呢！	
石を投げて、当ててみようか？	不如試試拋石仔看看	○
お、この匂いは銀杏だぜ。おまえん家……	這是銀杏的氣味，你的家中……	
ああ、銀杏入れるぜ	有銀杏	○
よう、待たせてワリィーな。着替える……	不好意思要久等了，更衣時間……	
待った甲斐があったな、似合ってるよ	等也值得，因為十分適合妳	○
おまえ、スキーは上手いのか？	是否擅長滑雪？	
パラレルぐらいまでなら出来るよ	一般，平行滑還可以	○
どうだこのスキーウェア、似合うだろう？	這套滑雪裝束怎樣？是否適合我？	
すごく似合うよ！	十分適合妳	◎
おお、一面銀世界。雪がちゃんとあっ……	哇！一面銀色世界，而且雪亦……	
うわっ！め、目が痛い！	哇！眼被刺得痛！	◎
着替えてきたけどさ。とりあえず、腹……	雖然更了衣但覺得有點肚餓	
じゃあ、食事してから滑ろう	那麼吃過後手才滑吧	◎
雪見てたら、かき氷食いたくなった！……	看過雪後便開始想吃刨冰	
フッフッフッ、持ってきてるぜ	呼呼呼！我已拿來了！	◎
海	海邊	
むこうのあおの島まで、競争しようぜ	不如比賽游到該島吧	
その勝負、乗った！	這個比賽我已接受	◎
あー、疲れた。ただ休むのも暇だな。……	很倦，但只是休息的話又覺空閒	
うん、いいよ。でも、赤井ってタ……	唔，也可以，但妳……	◎
ビーチバレーしようぜ。対戦相手見つ……	不如玩沙灘排球，找找有否對壘……	
よし、絶対勝つぞ！	好！一定要勝出	◎
スイカ割りしようぜ。負けた方が、帰……	不如打西瓜吧！輸了的一方回去後……	
よーし、その言葉。絶対後悔させ……	好！這句話絕不能反悔	◎
ボート借りて、むこうの島まで行こうぜ	不如租船到那個島吧	
あの島か？いいぜ	那個島？也好	◎
あー、疲れたぜ。よし、次は何する？	很倦，下次玩甚麼？	
昼寝するってのは、どう？	不如午睡吧！怎樣？	◎
花火大会	煙花大會	
やっぱ日本の花火はすっげえな。……	果然日本的煙花很利害	
花火はやっぱり４号玉……	當然是4號煙花	○

一文字茜

簡短分析——

一個很驚人的事實，雖然看上去她是一個很顧家頭世務，而且努力做兼職持家的女孩，但實際上她亦是遊戲中出場的總番長的妹妹，若果要與她有更親密的關係的話，便得擊倒總番長與及其部下，所以要向她採取主動的話，便得從運動力和體力方面中著手，以免不能擊倒總番長和部下（合稱四天王）；此外鑑於她家中雙親出外旅行關係，而且家計方面亦由她負責，所以約會時宜帶她到一些不會多用錢的地方便最好。





中央公園	中央公園	反應
のんびりしてて良いよね、ここってさ	這處真好，可以令人靜下來	
その辺の芝生で昼寝でもしたくなるね	真是想躺在那邊的草地上	◎
犬連れて公園を散歩って、なんだかい……	若可以拖著小狗來此散步的話有多好	
そうだね、俺も犬飼いたくなって……	真的，弄到我也想飼養一隻小狗	◎
ねえねえ、そこのベンチでちょっと休……	不如到該處休息一會吧	
休むなら、何か食べに行こうよ	也好，順道讓我買些吃的回來吧	○
ねえねえ、さっきから黙ってどうしたの？	為何剛才便靜默不語？	
一文字さん、こういう風景も似合……	因為妳很適合這樣的風景	◎
ボク、この並木道の風景、何度見ても……	我看多少次這個風景也不覺得……	
思わずのほほんとしてしまう風景……	真令人不自覺昏昏欲睡的景色	◎
こうやって一緒に歩いてると、どんな……	這樣一起走的話會給人怎樣的感覺呢？	
きっと恋人同士に決まってるよ	當然是一對情侶	◎
鯉ってちょっと近寄ると、急にみんな……	鯉魚游近後，不知為何其他的也忍速的游過來？	
餌が目当てだね、俺達もあげようか？	目標當然是餌吧！我們不如餵餵牠們吧！	○
今日は腕によりをかけてお弁当作った……	今日比平時更用心機作了飯盒	
池のほとりの芝生がいいんじゃない	不如坐在池邊的草地上吃吧	○
あっ、噴水の底に、お金がいっぱい落……	噴水池的底部有很多錢	
願い事が叶うように、おまじないだね	這是用來祈願用的錢	◇
もったいないから拾って帰ろう	很浪費的不如拾回去吧	◇
波紋って、見てて飽きないよね。静か……	水波紋怎樣看也不會覺悶，靜靜的……	
自然って、不思議なぐらい均整が……	大自然是能做出不可思議的平衡效果	○
どうしたんだい？じーっと噴水眺め……	甚麼事？怎麼一直看著噴水池？	
水道代がかかるだろうなって心配……	擔心這裡的水費是否很費	○
噴水の側って、どうしてこんなに気持……	不知為何在噴水池的旁邊有這樣的心景	
上を見ると虹が見えたりして綺麗……	向上望的話可看到彩虹而且十分美麗	○
ねえねえ、桜の花見ると、何思い出す？	看到櫻花會想到甚麼？	
花見	賞花	◎

ねえねえ、どうしたの、そんな、じー……	甚麼事？怎麼一直呆看著？	
来年も一緒に見るといいなって……	想到下年也能一起看的話便好	◎
風に乗って花びらが舞ってるよ……	花瓣乘風的飄著	
風が桜色に染まったようだね	清風也被染成櫻花色	◎
来年もまた、こんなに綺麗な桜、見ら……	明年能否再看到這般美麗的櫻花呢？	
わからないけど、また一緒に見たいな	不太清楚，不過想再與妳一同去看	◎
美術館	美術館	
ここには詳しいの？	你是否清楚此處？	
全然、めったに来ないよ	不，因為不經常來的關係	○
どこから見てまわればいいの？	先由何處看好呢？	
やっぱ、常設絵画展かな	一定是經常擺放的繪畫展	◇
ご、ごめん。先にトイレに行かせて	對不起，可否先讓我到洗手間一會	◇
うーん、あの絵っていい絵なの？	唔，那幅是好的畫來嗎？	
いや、絵のことはよく判んないや	不，我也不能很清楚的判斷	○
あの絵って何か意味あるのかな？	那幅畫有甚麼含意？	
貧困と悲しいからの脱却	擺脱貧困與悲傷	○
ねえねえ、どの絵が好き？	喜歡怎樣的畫？	
このダイナミックな抽象画だよ	充滿勁力的抽象畫	×
この写実的で緻密な風景画だよ	細緻寫實的風景畫	×
あんな絵なら、ボクだってかけそうだよ	那幅畫看來我也夠畫得到	
この素晴らしさが理解できないのか！	這樣的精彩妳能否理解到嗎？	◇
誰にもそう感じさせる所が凄い……	任何人也能感受到那種感覺也很利害	◇
うわー、何だか生きてるみたいだね	哇！好像活生生似的	
え、ただの石だよ、これ	咦，只是一般的石頭而已	○
一文字さんらしくないというね	真不像妳	○／×
うわー、これ綺麗。これで素麺食べた……	哇！很美麗，真想用它來盛麵吃	
うん、すごくリッチな気分に浸れるね	唔，會令自已覺得像有錢人般	◎／○
植物園	植物園	
ここには、よく来るの？	是否經常來此處？	
うん、緑に囲まれると、ホッと……	是的，被綠色植物圍著令人心景放鬆	◇
たまに来るけど、やっぱり退屈かな？	只是間中來，妳是否不喜歡？	◇
次、どこに行こうか？	接下來到何處呢？	
あっちに、静かな並木道があるんだ	到那邊有靜靜的林陰大道	◇
あっ、この花ちょうどいいな。花占いで……	這花剛好可以用來作花占卜	
いいね、で、何を占うの？	也好，那占卜甚麼呢？	○
うーん、何だか気持ちがゆったりするね	唔，令人心情放鬆下來呢	
日頃のあわただしい生活が嘘みたいだね	令人覺得平日的緊張氣氛像是吹噓般	○
ねえねえ、花の名前に詳しい？	是否清楚花的名字？	
いいや、全然知らないんだ、恥か……	不好意思，事實上是不知的	○
ねえねえ、どんな花が好き？	你喜歡怎樣的花？	
ひまわりのような元気で力強い花	好像向日葵般健康而有力的花	◎
神社	神社(緣日)	
へへへ、久々に浴衣着たんだけど……	嘻嘻嘻！很久沒穿過和服	
すごく似合ってて、かわいいよ	十分適合妳，很可愛	◎
ねえ、ちょっと小さくないかな、この……	這件衣服是否窄了點？	
いや、ぴったりだし、可愛いよ	不是，剛剛好而且十分可愛	◎
たまにしか着かないから、ちょっと照れ……	由於只是間中穿的關係，所以有點害羞	
平気だよ、凄く似合ってるから	沒關係，因為十分適合妳	◎
タワー	塔	
うわー、すごい眺めー……	哇！很雄壯的景色！	
まさに絶景ってやつだね	果然是絕美的景色	◎
水平線が丸いって実感できるね	能感受到水平線是圓的	
地球が丸いんだから当然といえば……	地球是圓的關係所以是必然的	○
空との境がくっきりすると特にそ……	特別顯現出地面與空中的境界	○
うーん、あんまり遠い所は見えないな。	唔，遠的地方不太看到	
ごめん、雨になるとは……	對不起，該不在雨天帶妳來	○
近くを見るっていうのは？	那麼近景方面呢？	○
学校をさ、望遠鏡使って見てみない？	不如試試用望遠鏡看看學校吧！	
面白そうだね。見てみようか	看來很有趣，試試看	○
お金、もったいないよ	不要浪費金錢吧	○
見て、見て。車がミニカーより小さいよ！	看看，車子比MINI CAR還要小	
うん、上から踏んづけてみたくなるね	唔，真的很想在上面踏扁他們	◎
どうして高い所にいるだけで、こんな……	為何只有在這樣高的地方才會……	
美しい景色が見られるからさ	因為看到美麗景色的關係	◎
なんだか、雨の景色を見てると、洗濯……	不知為何一看到雨的景色便會連想到洗衣機	
家庭的だね、一文字さんて	因為妳的性格比較顧家吧	○
何だか寂しい眺めだよね……	看下去好像很寂莫的景色呢	
一文字さんがいるから、寂しくないよ	有妳在的話便不會感到寂莫	◎
スケート場	溜冰場	
どうしたの？滑らないの？	為何不滑呢？	
恥ずかしいけど、実は、俺は全然滑れ……	不好意思，事實上我是不懂滑的	○
一文字さん上手いから気後れしち……	因為妳滑得太好的關係所以……	○
ねえねえ、スケートは得意？	是否擅長溜冰？	
もちろんバッチリさ！	當然擅長(運動值高時)	◎
まあまあってところかな	一般啦(運動值低時)	○
スケートって結構ハードだよね。ちょ……	溜冰也十分辛苦呢！有少許……	
これくらいで音を上げるなんて情……	發出這般聲音的話也沒有辦法	◎
ねえねえ、スケートの種目って色々あ……	溜冰有很多不同類型的種類	
豪快なアイスホッケーだよ	當然是爽快的冰上曲棍球	◎
ねえねえ、キミって、スキーとスケート……	滑雪與溜冰你喜歡哪樣？	
手軽だからスケートの方だな	還是較方便的溜冰	◎
何回もコケちゃったよ、ボク	跌了多次起了數個瘤了	
うん、もう少し練習する必要ありだね	妳還是要多點練習啦	◎
コンサート	演唱會場	
KNM交響楽団	KNM交響樂團	△
劇団死期「歌舞伎座の怪人」	劇團死期「歌舞伎座的怪人」	◎
SPEECH	SPEECH	△
アオシス	AOSIS	△
T.Mレクリエーション	T.M RECREATION	◇
GLOY	GLOY	◇
ショッピング街	購物大道	
ブティック	服裝店	
ねえねえ、あの服、ボクに似合うと思う？	那樣的服裝適合我嗎？	
いつもの格好の方が一文字さんら……	以往的服飾便很適合妳了	○
ごめんねー、見始めると時間かかっち……	不好意思，開始看的話便需要很多時間	
気にしないでゆっくり見るといいよ	不用介懷，慢慢的看也可以	○
わー、あの服可愛いなー……	哇！那套服裝很可愛	
でも、こっちの方が似合うと思うな	可能也會適合妳	○
うわっ、あのTシャツ、何であんなに……	哇！為何那樣的T恤會這麼……	
全くバカバカしいよね、こんなに……	真的離晒大譜，怎會這麼……	○
あっ、あれなら、ボク、自分で作れそ……	那樣的服裝我也會做	
一文字さんなら、もっと素敵なの……	妳做出來的話一定會更加……	◎
みんな、ずいぶん高い服、平気で買っ……	其他人就算是這麼貴的服裝也輕易的買下	
それくらいしかお金の使い道ない……	他們就是這般的浪費	◇
バイトしたりして洋服代作ってる……	他們邊做兼職邊賺回衣服費用	◇
ファンシーショップ	飾物店	
ボクってこういうとこ、めったに来な……	我不太多來這種地方	
単なる暇つぶしだよ、きっと	一定只是用來消磨時間的	◇
どれもこれも、役に立ちそうもないも……	這些那些大多也是沒多用的物品	
そう言われてみれば、全くその通……	説開的話妳也説得對	○
へえ、全然可愛くないキャラクターっ……	唔，完全不可愛的人物……	
中には可愛いって思う人もいるんだよ	不過當中亦有人覺得它可愛	○
うーん、どれかボクに似合うのってある？	唔，哪個會適合我？	
あの太目のヘアーバンドなんか似……	那個很大件的頭飾該會適合妳	○
エーイ、清水の舞台から飛び降りたつ……	唔，真難選擇	
実用性の高いペアのマグカップかな	還是實用性高的一對咖啡杯	○
何度来ても、雰囲気になじめないな、……	來了這處數次也不習慣這處的氣氛	
そんなの気にしないで、見てまわ……	不用這麼介懷，反正只是周圍看的	○
ジャンク屋	零件店	

あのさ、ここって何を買う所なの？	這處是賣甚麼的？	
我々電脳マニアの夢を買う所さ	是我們電腦發燒友的購買夢想的地方	×
何を買うってわけじゃなく雰囲気……	不是買甚麼的只是這處的氣氛……	×
さっきから、周りの人が、ボクをジロ……	為何剛才周圍的人一直看著我？	
それは一文字さんがかわいいからだよ	可能是因為妳可愛	×
たぶん、一文字さんの気のせいだよ	可能因為妳神經過敏而已	×
ボクはここで何をすればいいの？	我在此處該做甚麼才好？	
あ、しばらくそこでじっと待ってて	在該處等我一下便好	×
一緒に漁ろうよ、きっと気に入るって	一起找找看吧！可能會有妳喜歡的物品	×
みんな他に行く所ないのかな？	是否所有人沒有其他可去的地方	
言われてみれば確かに変だよね	説開的確有點古怪	◇
カラオケBOX	KARAOKE BOX	
いつも、どんな歌唄うの？	你經常唱怎樣的歌？	
そうだね、アニメソングが一番かな	最多的該是動畫歌曲吧	◎
やっぱり、カラオケって、難しいもん……	果然唱KARAOKE是很難的	
難しく考えないで気楽に唄おうよ	不要想得這般難，開心的去唱吧	◎
ねえねえ、カラオケって、ホントに楽……	唱KARAOKE果然很有趣	
いいストレス解消になるでしょ	是否真的解除壓力的最好方法呢	◎
ボク、こんな曲入れてないけど？	我記得好像沒有輸入這樣的歌	
昔の曲が好きだろうと思って入れ……	讓我還以為妳會喜歡舊歌而輸了進去	◎
今の曲、初めて挑戦したんだけど、ボ……	剛才的歌是首次挑戰的，怎樣？	
感じが出てて、いいんじゃないかな	果然感受到其真髓唱得不錯	◎
あれ？今日はあんまり唄わないんだね？	為何今天唱不多歌呢？	
一文字さんの歌を聞いてる方が楽……	因為聽到妳的歌聲會令我開心	◎
ゲームセンター	遊戲機中心	
ビデオゲーム	電視遊戲	
さっきからずいぶんお金遣ってたかど……	剛才用了不少錢……	
そうなんだ、大好きなんだ！	原來如此，我很喜歡！	◇
ここ、いつもこんなに人がいるの？	這處經常也有這麼多人嗎？	
いや、今日は特別混んでるよ	不是，只是今天特別多人	◇
うーん、惜しいところまで行たんだ……	唔，到了很可惜的地方去了	
もっとしっかり狙うんだ、集中力……	使用更多集中力去狙擊吧	○
そんなに取って、一体何になるんだい？	取得那樣的物品用來幹甚麼？	
一文字さんへプレゼントだよ	用來送給妳作禮物	×
ねえねえ、今日はどうしてここに来よ……	今天為何到這處呢？	
気晴らしになるんじゃないかと思……	只是想轉換一下心情	○
こういうのってさ、もっと実用的な景……	這有否一些更實用的禮品嗎？	
実用的って現金とか？	例如更實用的現金之類？	○
メタルゲーム	金幣遊戲	
あのさ、競馬ゲームって、何か景品で……	那賽馬遊戲有否禮品？	
メダルが増えるだけだけど、それ……	只是會令金幣增加，然後……	◇
ねえねえ、スロットマシーンって、何……	老虎機是……	
ああ、結構ハラハラドキドキさ	十分令人心跳加速的	×
いや、なんとなく面白いんだけど	單單只是有趣而已	×
ボーリング場	保齡球場	
ボーリング	保齡	
ヤッター、ストライク！じゃなかっ……	哇！全中！不是嗎？	
どうせ遊びなんだからそういう方……	反正也是玩的關係，這樣的……	◎
気のせいかな？ボクのぼーる、レー……	是否我的錯覺？我的球……	
気にすることないよ、カッコイイ……	不用介懷，反正也很有型	◎
うーん、今日は今一つ調子が出ないな	唔，今天我的狀況好像不太好	
この分じゃ、今日は俺の楽勝だね	那麼我今天便很易勝出吧(運動值高時)	◎
楽しけりゃ、スコアなんてどうで……	只是玩的話便不用介懷分數(運動值低時)	◎
あれー？また機械止まっちゃたよ	咦？機器又試出現故障了！	
まあ、こういう日もあるって	有時也會出現這樣的狀況	○
やったー！あんな嫌なスプリット取……	行了！連十分討厭的SPIRIT也能補中	
力で強引にピンを巻き込んだって	只是用力過度連其他的樽也擊倒	◎
スコアはともかく、今日はすっごく楽……	不理分數的話，今天也過得十分開心	
俺も、一文字さんと一緒だったか……	因為與妳一同的關係	◎
ビリヤード	桌球	
ビリヤードって、どうやったらいいか……	桌球是怎樣玩的呀？	
俺も下手だからうまく教えられないよ	我也不太純熟的關係所以教不了妳	○
ここにいる連中って、どうも柄が悪い……	怎麼在這處出沒的人面相也好像很差似的？	
そう言われれば、そうだね	説來也是	◇
映画	戲院	
リハーサルウェポン4	REHEARSAL WEAPON 4	◎
沈没船恋物語	沉沒船戀物語	○
プライベート・ライオン	PRIVATE LION	◇
マルハゲドン	MARUHAGENDEN	◇
L.A.コンチネンタル	L.A CONTINETAL	△
劇場版アニメ　ゴットリラーVS二大帝国	GO DRILLA VS二大帝國	△
水族館	水族館	
ねえねえ、ボクが今日、何が一番見た……	我今天想看……	
豪快なマグロ・カツオ回游	爽快的金槍魚，到處游的松魚	◎
うーん、迷っちゃうな、これは……	唔，有點頭痛，是……	
今晩のおかず何にしようか悩んで……	是否煩惱今晚是煮怎麼樣的粥	○
どうやって覚えさせるのかな、あんな芸……	怎樣可以令牠們學到這樣的藝能呢？	
ご褒美の餌で釣って仕込むんだろうね	用餌來獎勵一下牠們這個方法	○
ペンギンってどう思う？	你認為企鵝怎樣？	
珍しい鳥類だなって思うよ	認為是十分珍奇的鳥類	○
ペンギンって器用だよね。あんな風……	企鵝真利害，竟然可以做到……	
歩くのが下手だから、その代わり……	雖然走起路上來很笨拙，但……	○
ペンギンって、羨ましいな	真羨慕企鵝	
いつでも新鮮なイワシが食べ放題……	可以任吃新鮮的沙丁魚	◎
動物園	動物園	
ねえねえ、爬虫類は苦手な方、好きな方？	你是喜歡爬蟲類的？還是不喜歡？	
グロテストな所が好きだよ	喜歡奇怪的地方	○
動物園って好き？それとも嫌い？	喜歡動物園？定還是不喜歡？	
今はそうでもないけど、たまには……	現在不是，但一時時……	◎
ねえねえ、小動物観るのって好き？	是否喜歡看小動物？	
いや、実は、あまり好きじゃないんだ	事實上不太喜歡	○
笑わないで聞いて欲しいんだけど、ボ……	請不要笑我這樣問，我……	
いいね、俺も一緒に行きたいくら……	也好，反正我也想去該處	◎
ねえねえ、ペットを飼うなら、何が買……	若想飼養寵物的話你會養甚麼？	
やっぱり犬でしょ、人類の友だよ	當然是狗，因為是人類的朋友嘛	○
ボクも、あんな風に寝そべって、のん……	我也想這樣悠閒的躺在……	
そうだね、そんな暮らしが出来た……	有這樣的生灘也不錯	◎
遊園地	遊樂場	
ジェットコースター	過山車	
……ふう	呼！	
すごい迫力だったね	很有迫力感呢	◎
ちょっとガッカリだな……	有少許失望	
一文字さんと一緒だったから楽し……	因為與妳在一起的關係所以很開心	◎
ふう……、あっという間に終わっちゃうね	呼！很快的便玩完	
もう一度乗りたいね	真想再坐一次	◎
やっぱり、ジェットコースターって、……	果然過山車……	
一文字さんが手を握ったのがドキ……	握著妳的手時也感覺到心跳得很利害	◎
慣れるとちょっと地味かな、これって	坐慣後便覺得有點兒悶	
地味だけど、退屈はしなかったよ	雖然是悶了點但也不會抗拒	◎
あっけないな、もう、終わりか……	還沒盡興時便玩完了！	
あまり楽しくなかったみたいだね	看來好像不太開心似的	○
観覧車	摩天輪	
観覧車ってさ、のんびりした気分にな……	坐摩天輪會令人心情覺得慢下來	
たまに乗ると、心が和むよね	間中坐下的話會令人心境和祥	◎
すごく良い眺めだったね	景色真好	
何もかもミニチュアみたいで面白……	所有物件變成微型很有趣	◎
観覧車って、どうして、こんなにゆっ……	摩天輪為何慢慢的移動呢？	
早いと絶叫マシンになっちゃうよ	快的話可會變成絕叫機動遊戲	◎
観覧車に乗ってる時間って、長いよう……	坐摩天輪時覺得時間很長又覺得時間很短	

一文字さんと一緒だと特にね	特別是與妳一起時就更加	◎
観覧車って、静かで良いね	摩天輪靜靜的真好	
その分ちょっと退屈だよね	就是這點有時會令人抗拒	○
ねえねえ、ずっと、外見て何考えてたの？	一直望著外面在想甚麼？	
何か恥ずかしくて、一文字さんの顔……	有點害羞，只要一看到妳的臉就……	◎
メリーゴーランド	木馬	
ねえねえ、楽しかった？	是否很開心？	
うん、でもちょっと恥ずかしかったな	唔，可是有點不好意思	○
ねえ、今何ぼんやりしてたの？	為何發白日夢？	
いや別に、ただボーっとしてただけ	不，只是有點發呆而已	○
ボクみたいにガサツな娘が乗ってるの……	好像我這般粗魯的女孩坐木馬……	
ガサツなんかじゃないよ、一文字……	妳怎會粗魯	○
ここのメリーゴーランドって、ずいぶ……	這處的木馬已經有很久的歷史	
子供の頃から変わってないから好……	由小孩時便已沒有變過真的很喜歡	○
占いの館	占卜館	
ねえねえ、占いって信じる方かな？	你是否相信占卜？	
いいことは気休め、悪いことは戒……	好的事便安心，不好的事便戒備	○
うーん、キミの結果どうだった？	你的結果怎樣？	
生命線が長いから、百歳まで生き……	生命線很長，看來會長命百歲	◎
バーチャルハザード	VIRTUAL HAZARD	
何だかよく分からないうちに出口だったよ	還是搞不明白時便到了出口	
あ、そう？じゃ、もう一度入ろう	原來如此，不如再進去一次吧！	◎
あの敵のキャラクター、気持ち悪かっ……	那敵人角色十分嘔心	
じゃあ、次は俺が守ってあげるよ	那下次便由我去保護妳	◎
汗、かいちゃったよ、ボク	我的汗已乾了	
え？そんなにノッて闘ってたの？	咦？有這麼激烈的戰鬥嗎？	◎
キミ、こういうの好きだね	我喜歡這樣	
ああ、結構好きだよ	我也頗喜歡	○
オチール	跳樓機	
ね、ねえ、大丈夫？	喂喂！沒事吧？	
いや、面白すぎて言葉を失っちゃ……	太有趣的關係沒法説話	◎
面白かったー！もう一度、乗ろうよ……	很有趣！不如再坐一次吧	
ああ、今すぐ並んで乗ろう乗ろう	現在再去排多次隊	◎
ナイトパレード	NIGHT PARADE	
うわー、何て奇麗なんだろう……	哇！為何會這般美麗	
まるで夢を見てる見たいだね	好像看到夢境般	◎
このままずっと終わらないで欲しいな……	真的像永遠也不會完結	
ずっと二人で一緒にいたいって意味？	是否想説二人也永遠在一起？	◎
お兄ちゃんにも見せてあげたいな	也想給哥哥看一下	
子供の頃のこと、思い出してるの？	是否回想到小孩時的回憶？	◎
素敵だなー……。でも、電気代も高い……	真美麗，不過電費看來也很貴	
でも、その分みんなを楽しませて……	不過這個已令不少人開心	○
いつ見ても凄いな。ボク、ここでバイ……	何事看也覺得很利害，真想在此處做賺職	
いっそのこと就職したらいいんじ……	倒不如在此處就職還好了	◎
夜空に迷い込んだみたいだね、ボクた……	我們好像迷失在夜空中	
迷っても二人だから平気だよ	就算是迷失了我們二人也在一起所以沒問題	◎
スタジアム	體育館	
野球	職業棒球	
すっごい盛り上りだね、周りの人たち	周圍的人十分興奮呢！	
うん、やっぱこうじゃなくっちゃ！	唔，果然不這樣做的話便……	◎
あー、もう！何やってるんだよ、一体！？	呀！究竟這算是甚麼！	
あんなプレイなら、俺がやっ……	如果是這樣的話倒不如由我去……	◎
今のプレイ、凄かったね。普通は絶対……	剛才的比賽很利害，一般來説就絕對……	
ああ、センターのファインプレーだね	那位中野的選手的出色表現	◎／×
サッカー	KO LEAGUE	
キミはサッカー詳しい方？	你是否清楚足球的人？	
そんなには。でも観るのは好きだよ	不太，只是喜歡看	○
凄い盛り上りだね、スタンド	看台上的人很興奮呢！	
ああ、一緒になって盛り上がろう	不如我們也一起興奮吧！	◎
うわー、惜しい！今の絶対入ると思……	哇！很可惜！原以為會入球的	
今のはキーパーがナイスだよ	剛才的守門員也有出色的表現	◎／×
室内プール	室內泳池	
ねえねえ、この水着どうかな？	這件泳衣怎樣？	
ああ、良く似合うよ。可愛いね	這泳衣十分適合妳，而且很可愛	◎
泳ぎは得意なの？	是否擅長游泳？	
勿論、河童と呼ばれてるくらいだよ	當然，有被稱為河童	○
ウォータースライダーとか行きたい？	是否想去滑水梯？	
もちろんだよ、ここならではの醍……	當然，在此處呆玩沒有意思	◎
サーカス	馬戲團	
今の象の曲芸、迫力あったね。どうや……	剛才的象的表演十分有迫力，究竟怎樣做出去的？	
やっぱり愛情持って接してるんじ……	當然是對象以愛情對待牠吧！	◎
ねえねえ。今日の出し物で、ボクが一……	今日的最精彩表演，我……	
ネットレスの空中ブランコ？	沒有安全網的空中飛人表演？	◎
山	山	
結構、釣れたな、今日は	今天釣到不少魚	
もっと釣らないと、明日の分には……	釣得不多的話那明天的……	◎
さっきから、あっちこっちで、魚が跳……	剛才開始有很多魚在到處跳	
元気が有り余ってるんでしょ、きっと	牠們一定是十分活躍的吧	○
晴れた日はあんなに澄んでるのに、雨……	晴天日子還十分清澈，可是雨天……	
全ての生命がじっと身を潜めてる……	所有的生命力力是潛伏在身體內	◎
子供の頃、遠足の途中で、雨降ってき……	小孩時在遠足的途中突然下起雨來	
ああ、俺も同じ経験したことあるよ	呀，我也有同樣的經驗	◇
遠足といえば、おやつだよね	説開遠足還要説零吃	◇
うわー、一面真っ赤だね	哇！一面也是紅色	
まるで山火事みたいだね	好像發生山火般似的	◎
一歩歩くたび、カサっ、カサって音が……	每走一步就會聽到踏著樹葉的聲音	
これじゃ忍び足出来ないね	這樣便不能隱藏腳步聲了！	○
あー、空気が美味しいって本当だね	呀，空氣認真清新	
うん、生き返るような気がするね	真的好像令人心境回復平靜	◎
日光で透けた紅葉って奇麗だね	太陽光透過紅葉真美麗	
この赤さ、まるで太陽のエネルギ……	這樣的紅色好像太陽的能量……	○
歩きながら見ると、一瞬だけ透け……	一邊走一邊看時，一瞬間的透光……	○
ん？何かいい香りがしない？	有否嗅到一些香氣？	
誰かが栗でも焼いてるのかな？	可能有人正在燒栗子	○
ねえねえ、キミってスキーは得意な方？	你是否擅長滑雪？	
まあまあ、パラレルでゆっくりっ……	一般可以平行滑的程度	○
あ、あのさ……、このウェアどうかな？	我這套滑雪裝束怎樣？	
最新流行のデザインだね	最近流行的設計呢	◇
すごく可愛いウェアだね	十分可愛的裝束呢	◇
海	海邊	
あれ？もしかして泳がないの？	咦？莫非你不游泳？	
準備運動が終わったら思いきり……	做過熱身運動後便會盡情去游	◎
何ボーっとしてるの？	為甚麼在發呆？	
潮風と太陽気持ちいいなって思……	覺得海風與太陽光令人心情很好	◎
いやー、浜辺は人でいっぱいだね	海邊有很多人呢	
この天気だし、当たり前だよ	這樣的天氣當然是人多	◎
あー、少し泳ぎ疲れちゃった	呀，游得有點倦	
疲れるにはまだ早いよ、もっと泳ごう	還早呢？游多點吧	◎
ねえ、色の黒い娘と、色の白い娘、ど……	黑色的女孩、白色的女孩，哪一個……	
それは相手によりけり、ケースバ……	這要看對方而定……	◎
ねえ、向こうの岩場で潜ってみない？	不如到那邊的岩石群玩玩？	
面白そうだから行ってみよう	也好，好像頗有趣的	◎

伊集院メイ（伊集院美）

簡短分析——

任何人也知道是前作伊集院レイ(伊集院麗)的妹妹，性格與她的哥哥(姐姐)差不多，也是十分任性高傲，所以約會時很多時需選擇一些似乎不正常的回答；另外她十分喜歡有關機械或是電腦世界的項目，所以要約會她的話，一些比較好動的地方是較好，特別是遊戲機中心或是商店街中的零件店更可説是必到的地方，只要不太介懷她的性格的話，她也可説是不錯的。





中央公園	中央公園	反應
並木道というのは季節によって、ずいぶんとさま変わりするのだな。	林陰大道會根據不同的季節而有很大的變化	
うん、いつ来ても飽きないよ	是的，何時來也不會覺厭倦	○
うーん。決して悪い並木道じゃないが、メイはシャンゼリゼの方が好きだぞ。	雖然不是很差的林陰大道，但美仍是比較喜歡香謝麗舍大道	
へえ、どんな風に好きなの？	那妳喜歡怎樣的風格？	○
おっと、むこうから仲の良さそうなカップルがくるな。	那邊好像有對關係很好的情侶	
二人だけの世界に入ってるみたいだね	看來進入只有二人的世界呢	◇
こうして歩いているとメイと貴様もまんざら似合わなくもなさそうだな。	這樣與你一起走的話好像與我不合襯	
その通りだ、ピッタリだよ	果然是的	○
……。ずいぶんと水が汚いな。	水很污漕呢！	
公園なんだからしょうがないよ	這是公園所以沒辦法嘛	◇
カップルが多いのだな。	有不少情侶呢	
雑誌に紹介されてたもんな	因為雜誌有介紹嘛	◇
おい、トレビの泉は知っておるか？	喂！知否許願泉？	
ローマだよね、行きたいね	在羅馬嘛，真想去	○
あっ！あぶないっ！と言いながら池に突き落とす遊びがあったな！	一邊説很危險，一邊便想推人落泉	
そうやって本人が押すんだよね	這根本就是説的本人所為	◎
こうしてみるとやはり日本は桜が似合うな。	這樣看的話還是日本的桜花比較適合	
うん……もうじき満開だしね	唔，而且已是全開狀態	◎
ほう……、宴会が催されてとってもにぎやかなのだ。	啊，開著宴會十分熱鬧呢	
きみの気分を害しちゃったかな	也許是你的心情形成妨害	○
……今日は風が強いのだ。	今天的風很強	
せっかくの桜が散っちゃうね	令到櫻花瓣雖吹起來呢	◎
これと同じ風景をどこかで見たような気がするのだ。	同樣的風景好像在某處見過	
それは思い出の風景かなにかかい？	是否甚麼回憶的風景呢？	◎
美術館	美術館	
おい、芸術とはいったい何かわかるか？	喂！究竟你明白甚麼是藝術？	
美を表現する人間の活動やその産物のことさ	能表現出美的人的活動和產物囉	○
この絵画にどれほどの価値があるのだ？わが伊集院家の蔵に眠る絵画の方が、何万倍もの値打ちがあるのだ。	這樣的畫有價值嗎？我伊集院家所珍藏的比這些多幾萬倍的價值	
絵画の価値判断は人それぞれだと思うよ	認為畫的價值各人有不同的判斷	○
天使が描かれた絵画というのは、どうしてみな、こういった雰囲気なのだ？	畫出天使的畫為何全部也是這樣的氣氛呢？	
うん、宗教画特有の神秘的な色合いだよ	唔，這是宗教畫所擁有的神秘色彩	○
昔の有名な画家たちはなぜ、天井に絵を描いたのだ？	以往有名的畫家們為何描畫天井呢？	
天使はできるだけ空に近い方がいいから	因為天井可以讓人與天空有更接近的感覺	◎
あのブロンズ像。布を腰にまとっているせいで男か女かわからんのだ。	那個銅像的腰下面有布蓋著不知是男是女	
観る人に想像させるためかも	這要由看的人去想像	◎
植物園	植物園	
花はいつもメイの心を和ませてくれるが、はかない命だぞ。	花經常會令美的心情舒暢，可是它的生命亦很短暫	
また来年、咲くために散るんだよ	下一年來到也會開得很燦爛的	○
一般に綺麗な花にはトゲがあるというが、人間にも同じことが言えるのだ。	一般來説美麗的花也會有刺，而人類亦會這樣説的	
綺麗な人には近寄りがたいもんな	意思是美麗的人一般比較難接近	○
こんなに見事な花々を一度にたくさん咲かせるには、多くの人手がかかったろうに。	這樣一次要令很多花盛開需要很多人手吧	
そうだね、毎日の手入れこそ重要さ	是的，每日的整理是十分重要的	○
花も実もある人生とはどういうことか知ってるか？	有花有果實的人生是怎樣一回事你知道嗎？	
名実共に備わっていて申し分ない人生さ	擁有名與利的不能説出的人生	◎
神社	神社(緣日)	
ところで今日のメイは、庶民のお祭りに合わせてわざわざ浴衣を着てやったのだ。	今日美為了與庶民的祭典合襯而穿了和服	
すごく似合ってるよ	十分適合妳	◎
それに……この蒸し暑い夜に浴衣というものはとても心地よいものなのだ。	這種悶熱的天氣穿上和服令人心情很好	
とても似合ってる。綺麗だよ	十分適合妳而且很美麗	◎

花火大会	煙花大會	
浴衣とは、一見すると暑そうにも見えるが案外、涼しいものなのだ。	和服雖然看上去好像很熱似的，但實際上也十分涼	
何着ても似合うけど、浴衣もいいね	妳穿上甚麼也合襯，和服也是	○
花火とは、どこから見ても丸く同じに見えるものなのか？	煙花怎樣看也是圓形的	
うーん、考えたことないな……	唔，這個沒有想過	○
タワー	塔	
車がまるでアリのようなのだ。よくあんな狭い道をぶつからずに走れるな。	車好像螞蟻，在這麼窄的街道上走也不會撞車	
天使もこんな風に世界を見てるのかな	天使也是這樣般看世界吧	○
しかし、どうして皆、展望台に上りたがるのか？	為何眾人也是想上展望台	
どうしても美しい景色をみたいからさ	因為怎樣也想看看美麗的景色吧	○
ふむ。これはこれで、なかなか趣のある眺めなのだ。	這樣也看到頗有趣的景色吧	
しっとりした感じが良いよね	有種安祥的感覺真好	○
さすがにこの天気では遠くまでは見えんか……	果然這樣的天氣不能看到遠處	
伊集院さんの力で何とかならないの？	用伊集院家的力量不能做些甚麼嗎？	○
おい、あそこに飛んでいる鳥はカップルなのか？	喂！那邊飛著的不是一對鳥情侶嗎？	
幸せそうだから、きっとカップルだよ	看來很幸福似的，一定是情侶	○
もし今地震が起きたらどうなってしまうかな。	果然現在出現地震的話會變成怎樣呢？	
きみだけは守ってあげるよ	我只會保護著妳	○
こんな天気でも鳥は飛ぶのだな……	這樣的天氣要小鳥飛的話有點……	
自力で飛べるのってうらやましいよね	能夠自力飛翔的真的很羨慕	○
さすがにこの天気では我が伊集院家も全ては見渡せないのだ。	這樣的天氣真的不能看到我整個伊集院家	
すごい広いね	真的很廣闊呢	◇
スケート場	溜冰場	
少し寒いぞ。もっと服をたくさん着込んでくるべきだったな。	有少許凍，還是一定要多穿幾件衣服	
僕の上着を貸してあげるよ	我將上衣借給妳穿吧	○
あそこにいる娘はくるくるっと上手にスピンしておるぞ。フィギュアスケートの選手かな。	那邊的女孩很純熟的轉轉下很像花式溜冰選手	
あれは……きっとプロなんだよ	那一定是職業級的	○
コンサート	演唱會場	
KNM交響楽団	KNM交響樂團	○
劇団死期「歌舞伎座の怪人」	劇團死期「歌舞伎座的怪人」	◎
SPEECH	SPEECH	×
アオシス	AOSIS	◎
T.Mレクリエーション	T.M RECREATION	×
GLOY	GLOY	×
ショッピング街	購物大道	
ブティック	服裝店	
何なのだ？あそこの店員、先ほどからこちらをニラんでおるぞ。	甚麼事？剛才那個店員一直藐視著我	
ニラんでるんじゃないよ、見てるんだよ	不是藐視而是望著妳	○
基本的に何でも似合うのだが、メイに似合う服を選んでみろ。お前のセンスを試してやる。	基本穿甚麼也適合我的，現在只是測試一下你的眼光，選出適合美的服裝吧	
今流行の可愛いキャミソールドレス	現在最流行又可愛的袒胸露背裙	◎
いつの時代も、流行のファッションというものはその時代の流れを象徴しているものだ。	任何時代，流行的服飾是反映該時代流逝的象徵	
これからはアジアンテイストの時代かな	今後會是亞洲品味的時代吧	○
服は売るほど持っておるが、何着あっても足りんものだな。	我的衣服賣極也有，就算有很多件也穿不完	
女の子らしいね	果然像位女孩	○
ファンシーショップ	飾物店	
男のくせにこんなところに出入りして恥ずかしくないのか？	男性出入這種地下不覺得害羞嗎？	
全然！こんなに可愛いデザインだね	不！這些設計很可愛呢	○
安っぽいガラスの指輪でも、メイが指にはめるとダイヤモンドに見えるのだ。	就算是平價的玻璃，當戴上美的手時也會頓時變成鑽石	
うん、ダイヤに見えるよ！	唔，果然是看起來像鑽石	○
オルゴールというものは、昔どこかで聴いたような……。懐かしい音がするものなのだ。	音樂盒以前曾經聽過，會發出令人懷念的音樂	
哀愁漂うメロディがいいよね	會飄浮著哀愁的樂曲便好了	○
この手の店では珍しく、なかなかセンスの良いものを発見したぞ。	在這店發現了一些頗珍貴的物品	
純銀のペーパーナイフ？	純銀的開信刀？	○
ジャンク屋	零件店	
やはりショッピングと言えばこの店だな。	要購物的話一定來此店	
欲しい部品が見つかるといいね	想要甚麼零件也可在此找到呢	○
こうしてみると、この手の店は男の客が多いようなのだ。	這樣看來，來此店的大多也是男性	
こういう店にくる女の子、好きだな	喜歡來這樣的店子的女孩	○
多くのものにはガラクタにみえても、メイにとって宝物になるのだ。	有很多物品看起來像廢物堆，但在美的眼中可是寶物	
そういうお嬢様がいてもいいと思うよ	有這樣的千金小姐在也好	○
ほう。このチップセット、なかなかの貴重品なのだ！	啊！這套集成電路部件十分貴重呢	
これならもっと安い店を知ってるよ	我知道有更平的店子呢	◇
カラオケBOX	KARAOKE BOX	
メイの歌がただで聴けるなんて幸せものなのだ。	能夠免費聽到美的歌聲你真幸運	
伊集院さんの声って素敵だね	妳的歌聲也很甜美呢	◎
悲しい曲を歌うと、複雑な気持ちになるな……。	當唱出悲傷的歌時，心情會變得複集	
感動的になったりするものだよね	這是會變得傷感的歌曲	○
リクエストに応えてやる。選曲するのだ。	不如回應REQUEST而選曲吧	
知る人ぞ知る、不朽のアニメソングは？	知道知道，是否不朽的動畫歌曲	◎
やはり歌は、オドリークルウで決まりだな！	要唱歌的話還是要唱ODORI KRUF	
意外だな！よし、一緒に歌うぞー！	意外地會知道，不如一同唱吧	◎
ゲームセンター	遊戲機中心	
ビデオゲーム	電視遊戲	
おおっ！ずいぶんと刺激的な映像なのだ。	啊！十分刺激的影像	
映像に使ってる色の数が違うからね！	使用影像的色數亦有所不同	○
おいっ！見てたか？メイの見事なジョイスティックさばき！	有否看到美的搖桿控制法	
まさに神業だったね！	果然是神乎奇技	◎
この台は乱入台なのか。よし、いっちょどこぞのガキでももんでやるか。	這是對戰機台吧，好！讓我與對面的小朋友玩玩	
あっ！いきなり先制攻撃とは！	呀！這個突然的先制攻擊是	◎
おい。今の判定は間違ってるのだ！	啊！剛才的判定是錯誤的	
うん、メーカーに抗議しなくっちゃ！	一定要向廠方投訴	○
メダルゲーム	金幣遊戲	
このメダル、換金したらいくらになるのだ？	這個金幣換回錢的話會值多少呢？	
換金って何？	換回錢是甚麼意思？	◇
おおお！見ろ、7が3つそろったのだ！	啊！有三個「7」呀！	
すごいじゃないか隣の人！	旁邊的人真利害	○
ボーリング場	保齡球場	
ボーリング	保齡	
……！メイとしたことが、一本も倒せないとは！	美一個也打不中是甚麼意思！	
どんまい！次に取ればいいじゃん	不用介懷，下次便會打倒的	◇
おっと、スプリット。チャンスが来たのだ。	啊！SPIRIT，機會來了！	
よし賭けよう。取れたらジュース1缶	好，那打賭吧！推倒的話便請飲果汁	○
フッフッフッ。メイは魔球をあみ出したのだ。	呼呼呼！等美放出魔球來吧！	
そいつは見てみたいな	我也想看看	◇
おい、ボーリングはなにが面白いのだ？	保齡有甚麼好玩？	
キチンとしたものを破壊する喜びかな	也許是碰一聲的那種破壞感吧	◇
ビリヤード	桌球	
うーん。3を落とそうとすると7がジャマになるのだ。	唔，想打「3」入洞可是「7」在礙著	
上手い人なら、なんとかすると思うけど	擅長的人一定會想方法打入洞的	○
おい！いま2つ同時に落ちたのだ。メイは決めたのだ！	啊！剛才一口氣將兩個球打入洞，是美的勝出	
見事なコンビネーションショットだね！	真是美麗的一齊入洞	◎
映画	戲院	
リハーサルウェポン4	REHEARSAL WEAPON 4	ー
沈没船恋物語	沉沒船戀物語	×
プライベート・ライオン	PRIVATE LION	×
マルハゲドン	MARUHAGENDEN	◎
L.A.コンチネンタル	L.A CONTINETAL	◇
劇場版アニメ ゴットリラーVS二大帝国	GO DRILLA VS二大帝國	◎
水族館	水族館	
おお！このクラゲはずいぶんでっかいな。触ったらどんな感じだろうな。	啊！這水母十分大呢，觸摸到的話會有怎樣的感覺呢？	
ほとんど水と同じなんだよね	與水差不多	○
うおっ！あそこにいる魚がジッとメイのことを監視しておるぞ。	啊！那邊的魚一直監視著美	
動かないから不気味だよね	不會動的關係更覺嘔心	○
おっ、あれはムツゴロウだな。ピタピタと動く動きがかわいらしいのだ。	那是MUTUGROW，那拍下拍下的移動真可愛	
よくみるとコワイ顔してるよ	不過看真點也有恐怖的一面	◇
おっ！アシカに、エサをやってるのだ。ガツガツ喰っていやしい奴らだな。	啊！他們正在餵海鱸，咬咬下有點討厭	
アシカだってお腹空いてるんだよ！	海鱸該是很肚餓吧	○
バカの一つ覚えとはこのことを言うのだな。	這樣的笨蛋也能學到這樣的技能	
確かに考えてはいないよね	的確是想像不到的	◇
おれはアデリーペンギン。きっと南極大陸からかっさらわれてきたのだな。	那些是亞得里企鵝，一定是由南極大陸那方捉來的	
南極大陸に行ったことあるの？	妳是否到過南極大陸？	○
おお！あのペンギン、係員に反抗してるぞ。	呀！邊企鵝與職員對壘	
おおーっ、もっと反抗しろ！	啊！更加反抗吧！	○
ペンギンとはみにくい生き物なのだ。	企鵝是很難分析的生物	
まさか鳥とは思えないよね	果然想像不到牠們是鳥類	○
動物園	動物園	
先ほどから、あの生き物メイを見つめておるが。	剛才開始那生物便看著美	
きっと何か言いたいんだね	一定是有甚麼想説給妳	○
動物たちもこんなに狭いオリに閉じこめられると何だか可哀想になるのだ。	動物們被關在這麼窄的籠中覺得有點可憐	
そうだね……	真的	○
よしっ、あれをメイのペットにしてやるのだ。	唔，美要找一隻來當寵物飼養	
か、可愛い大トカゲだね	那可愛的巨型蜥蜴？	◎
キリンというのはつくづく変わった格好をしておるのだ。	總覺得長頸鹿的樣子很怪	
プテラノドンに似てるよね	好像PUTERA NORTON	◎
遊園地	遊樂場	
ジェットコースター	過山車	
期待してほど、面白くなかった……わけでもないぞ。	比期待般沒這麼有趣，但不知是甚麼原因	
楽しんでくれて嬉しいよ	只要妳開心我便會快樂	○
この程度か。メイはぜんぜん怖くなかったぞ。	這般的程度美不會害怕的	
じゃあ、続くてもう一回乗ろう！	那麼多坐一次吧！	○
おい、貴様、挑戦的だったわりには一度も手を離さなかったな。	你又説要挑戰但一次也沒放開過手	
は、離したぞー！	已放開了	○
あの内臓が、ふぁわーっと浮く瞬間がもっと、もーっと、長ければ良いのだ。	那內藏浮起來的瞬間可以更加長時間便好了	
そうだね！まったくそう思うよ	我也是這樣想	○
観覧車	摩天輪	
庶民とはこんな子供だましいに乗らないと良い景色を見渡せないのだな。	庶民們不哄小孩們坐的話便看不到這麼美的景色	
退屈させちゃったのかな	是否不喜歡？	◇
ふう。この程度の眺めでは、メイの心は動かせないのだ。	這般的程度的景色也可以令美動心	
そう？すごく感動したけど	唔，不過我很感動	◇
こんなものに乗らなくとももっと眺めのいい場所を知ってるのだ。	就世不坐這樣的東西我也知道有更好景色的地方	
……ここが最高だと思ってたけど	等我還以為這處的景色便而是最好了	○
このアトラクションはもっと何をする目的のために考えられたものなのだ？	這機動遊戲原本究竟是為了甚麼目的而做呢？	
遠くからも目立つから、遊園地の看板かな	是為了在遠處也能讓人知道這處有遊樂場吧	○
メリーゴーランド	木馬	
なんていうかでっかいオルゴールの置物にでものっかったような気分だな。	好像在此設置了一個巨大的音樂盒般	
そいつは面白い発想だね！	很有趣的想法呢	○
なぜこんな、ポニーのような馬しかおらんのだ？	為何只有像小馬的木馬設置在這處？	
大人用にサラブレッドも欲しいね	也希望有大人用的英國純種馬在	○
占いの館	占卜館	
なんだあの狂言師は！いつ、メイのことをしらべたのだ？プライバシーの侵害なのだ！	那個狂言者何時調查了美的身份，這是侵犯了我的私穩權	
それって当たってるってことじゃ……	也未必一定估中到這樣的地步	◇
ところで貴様はあの狂言師に何を占ってもらったのだ？	説開你要那個狂言者占卜甚麼？	
伊集院さんとの相性だよ	我與妳的相性	◇
バーチャルハザード	VIRTUAL HAZARD	
見たかっ！メイはすべての敵を倒したのだ！	看到嗎？美將所有敵人擊倒	
さすがだね！すごかったよ	果然很利害	◎
最後の敵はなかなか、しぶとかったのだ。	最後的敵人也頗強橫	
伊集院さんの最後の一発がきいたね！	是由妳的最後一發將牠擊倒	◎
仮想怪物退治とはいえ、なかなか爽快な気分になるのだ。	將假想怪物擊退，也有很爽快的感覺	
そうだね！	是的	◎
あのレーザー銃は、改造の余地ありなのだ。	那雷射槍還需改進的余地	
照準が自動補整できたりするといいね	可以自動調整瞄準便好了	◎
オチール	跳樓機	
クッ……。おい、こいつのどこが快感なんだ？	這機動遊戲有甚麼快感？	
か、快感じゃなくて不快感でした！	不是快感而是不快感	◇
き、貴様！こんなものメイは認めないぞ。ただ落ちるだけの何が面白いのだ！	這樣的機動遊戲美不喜歡，單只是跌下來有甚麼有趣！	
ひええ、面白くありませんでした！	真的很不有趣	◇
ナイトパレード	NIGHT PARADE	
メイもあの電光車に乗って、群衆に手を振りたいぞ！	美也想坐上那花車讓人揮手歡呼	
い、伊集院さんなら乗れるんじゃない？	妳不是可以坐上去嗎？	○
このパレード、たった一晩でもかなりの電気代がかかっておるな。	這樣的遊行單是一晚的電費也很驚人	
想像もつかないけど、高いだろうね	雖然想像不到但也覺得很貴	○
こうして見ていると、美しく賑やかで圧倒されはするが見ているだけじゃつまんな。	單是看到這般壓到的華麗和熱鬧覺得有點悶	
うん、アレに乗ってみたいよね	唔，也想坐上去試試看	◎
こんな美しいパレードでも毎日みてると飽きるのだろうな。	這般美麗的遊行每天看到的話也會厭	
良いものは、いつまでも飽きないさ	好的事物何時也不會厭的	◇
スタジアム	體育館	
野球	職業棒球	
野球など観ていて楽しいのか？メイには理解できないのだ。	單是看棒球這般好看嗎？美就不能理解了	
そう？けっこう楽しいと思うけど	真的？我反而認為頗好看	○
野球とは、何回くらい戦うものなのだ？	棒球究竟會打多少回合？	
普通は9回、攻防を繰り返すのさ	一般是9回合，只是攻防輪著調換	○
サッカー	KO LEAGUE	
サッカーとは案外、激しいスポーツなのだな。観ていると痛そうだが。	足球看來比較刺激的運動，單是看已覺得很痛	
みんな鍛えてるから体は頑丈だと思うよ	所有選手均是鍛練過的開係所以認為是沒問題	○
見ろ！派手に化粧をしている応援団がいるぞ。	看！有化粧得很誇張的啦啦隊呢！	
応援してるチームカラーに染めてるんだね	全是染上支持隊伍的顏色呢	○
室内プール	室內泳池	
紫外線を気にしないで良いから少し大胆な水着でも着られるな。	因為不怕紫外線的關係所以穿了件較大膽的泳衣	
その水着、すごくセクシーだね！	這泳衣十分性感呢	◎
……ふむ。室内だとプールの水もあったかいのだな。	唔，室內泳池的水也頗暖呢	
まさに適温ってかんじだよね	果然是剛好的溫度	○
水の中とは、母親の体内にいるときの状態に近いそうだな。	在水中時與母親體內的情況十分近似	
そうらしいね、胎児の時を覚えてないけど	該是吧，雖然我已記不起胎兒時的事	○
サーカス	馬戲團	
うわーっ！ライオンって怖いのだーっ！でも、すごいのだーっ！	哇！獅子很可怖，可是又很利害	
うおおーっ！確かにこっわーい！	啊！真的很可怖	◎
山	山	
自然の生みだす大パノラマは、いつも純粋な感動を与えてくれる。心が洗われる気分なのだ。	由自然所形成的風景畫，一向給人純粹的感動，令人心景祥和	
自然の恩恵に感謝しなくちゃいけないね	真的要感謝大自然給與的恩惠	○
紅葉を彩る真っ赤な葉はじつは、うるしの葉だったりするから触ると危険だぞ。	紅葉的真紅色有時會拿來作油漆之用，觸到的話會有危險	
うるし負けしちゃうかもしれないもんね	也許真的會輸給漆油	○
舞い落ちる落ち葉の何と綺麗な事か……。	紛紛落下的紅葉竟會是這般美麗	
何だか寂しくなるけどね	覺得有點兒寂莫	○
この抜けるような青空と紅葉との原色のごときコンビネーションが、爽快な気分にさせてくれのだ。	青空的顏色加上紅葉顏色的配搭給我爽朗的感覺	
互いの色同士が引き立ててるよね	同樣原色所引出來的效果吧	○
ほれ、見るがよいっ！真っ白い雪の大地までメイの魅力を引き出しておるぞ！	看！這純白的雪將美的魅力引出來	
そのスキーウェア、ニューモデルだね	這件滑雪裝束是最新款呢	○
メイとしては、これくらいの雪質では納得の滑りができないのだ。	這樣的雪質美滑雪的話可不接受	
確かにちょっと、ジメジメしてるね	的確有點濕濕的感覺	◇
貴様はスキーの腕に自信はあるのか？	你對滑雪有否自信？	
伊集院さんと同じくらいは滑ると思うよ	大約與妳同一樣的程度吧	○
それでは、あそこのコブ斜面で足慣らしでもするか。	那麼到那邊的斜面去習慣一下吧	
OK！それじゃ行こうか	好！去吧！	◇
海	海邊	
何を慌てているのだ？	你在慌張甚麼？	
さっき、足に何かが当たったんだ	剛才好像踢到些甚麼	◇
浮き輪を持ってきて何をするつもりなのだ？	拿水泡來想幹甚麼？	
浮き輪で波に乗ると楽しいんだよ	乘著水泡來乘浪之浮很舒服的	○
この海が世界中につながってると思うと何だか興奮するのだ。	連繫在這個海的世界中總覺得有點興奮	
コロンブスも同じ気持ちだったろうね	與哥倫布同樣的心情呢	○
海坊主という言葉があるが、何のことか知っておるか？	知否一個叫「海坊主」的字是甚麼意思？	
海に出るとか言う、頭の丸い化け物さ	記得是在海中出沒，頭是圓的怪物	◇

TEXT：赤目黑龍

THE LEGEND OF DRAGOON 攻略第三回

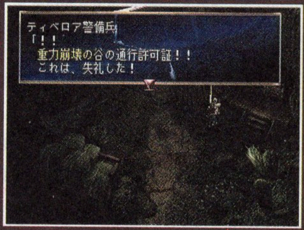
レジェンドオブドラグーン

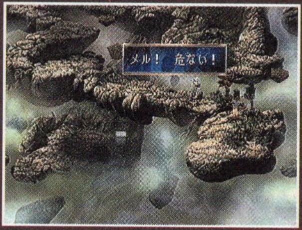
PS
製造商：Sony Computer Entertainment
發售日期：發售中 售價：6800日圓
記憶：1—15 BLOCKS 容量：CD-ROM×4
RPG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK/ 對應POCKET STATION/ 行貨

MAP INDEX
S SAVE POINT
! EVENT POINT

第五節 重力崩壞谷

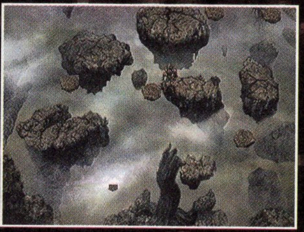
大家還記得在「荒地」上的分支路嗎？對！正是達度失去「龍魂」的地方，在這裏向左轉，便可以到達「重力崩壞谷」。一進入這「重力崩壞谷」，只見這裏有一道非常巨大的門，緊緊的將入谷的通道封着，但是，只要衛兵看到通行證，便會為達度等人打開大門。





這裏為何會被稱為「重力崩壞谷」，只要想想便會知道，因為這裏的「重力」是異常的不正常，所以在這裏的石頭是會四處飛撞的，所以這地方亦是一處非常危險之地。





在這裏達度等人應先取得在這裏的兩件道具，分別是在下方的「SPEED UP」和右上方的「香囊」，而且一定不要忘記往左上方的「回復點」先為同伴們回復一下。通過「B」到達的地方，基本上才是這「重力崩壞谷」的起點，因為這裏的浮石比先前的地方多了很多，而且在這裏一定要眼明手快，因為有不少浮石也是「循環浮動」的，所以如果要跳得「得心應手」的話，便一定要好好的把屋時間，一見到「！」便要按○掣。

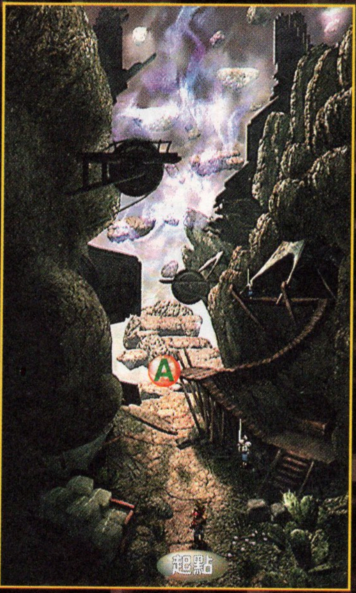
而通過「C」的方，便是這個「重力崩壞谷」最難通過的地域，因為在這裏的路變化非常大，而且除了一般的浮石之外，更有一些要玩者「倒轉行」的地方，在地點之上大家見到「！」的地方便是有重力令達度等人「倒轉行」的地點，大家要好好的記着啊！而且為了節省時間，玩者請依以下的次序往不同的地點，而這些地點的順序是：D→E→F→G，因為只有「G」才是通往打BOSS的地點，大家如果先到了「G」的話，便要經一大段的路才能取得在這裏非常貴重的道具「護符」，因為這具是可以防止「即死」攻擊的，對打這裏的BOSS是非常有用的！



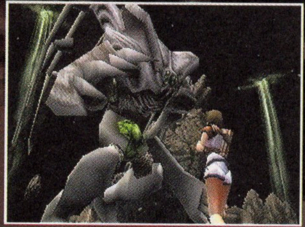




在這的BOSS竟然是之前出現過的「比拉捷」，不過，這次出現的是一隻「完全體」，所以在戰鬥力和防禦力上也是比之前的更強，而且他會使用「即死」攻擊，所以在之前便要大定一定要取得「護符」。而由於這「完全體比拉捷」是沒有屬性的，所以用哪一種屬性的攻擊也是一樣的，大家不用太花心思，不過，一定要善用龍騎士的攻擊能力，因為這對擊倒「完全體比拉捷」是非常重要的。





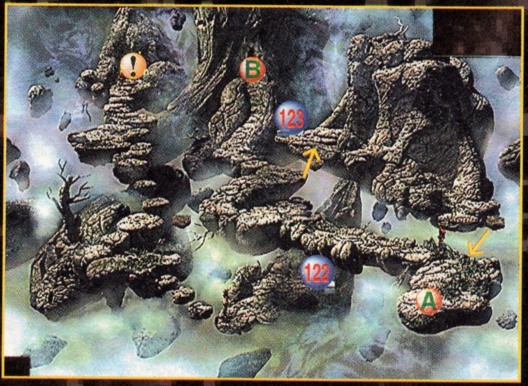


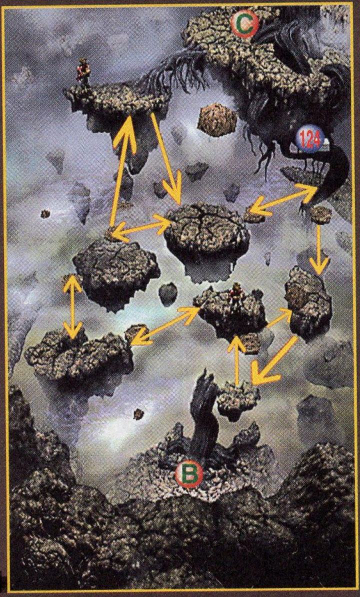
在戰勝「完全體比拉捷」的同時，又會出現另一EVENT，這「完全體比拉捷」竟然向茜娜攻擊，但是，在她身上又再一次的發出耀目的強光，結果，「完全體比拉捷」給轟下了萬丈深淵。

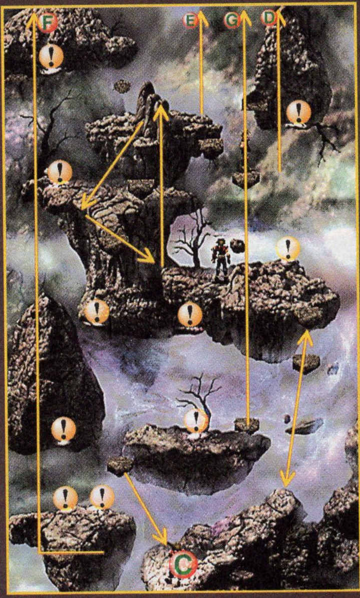




雖然大家也不明白為何茜娜會擁有這種不可思議的力量，不過，現時不是想些事的時候，大家一定要趕快前往拯救「玲」，而且亦要為為達度取回「龍魂」！





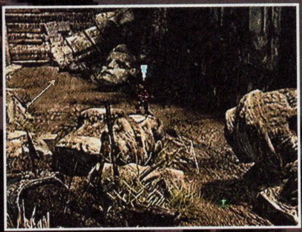






122	SPEED UP
123	香囊
124	殞石墮落
125	騎士頭盔[防]
126	護符[裝]

第六節 巨人之里



通過了「重力崩壞谷」之後，眾人來到了「巨人之里」，單看名字大家也可以想像得到這是一處怎樣的地方，不過，在這裏等待着達度等人的不是巨人，而是「盜賊」，當達度等人一入村便會受到「箭雨」的招待，在這裏一定要盡快進入「A」之中避避鋒頭。



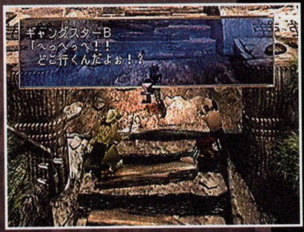
當進入了「A」之後，大家一定會發現在左方會有一光點出現，往調查一下吧！這原來便是關掉射箭機關的開關，只要將這機關關掉，以後便不會再有箭射出來。而這裏的寶箱之中則只有「20G」而已。



在關掉機關之後，達度等人便可以安心的繼續前進，而且，亦可以非常安全的取得在外邊兩個寶箱之中的道具。可是，在這地方作戰一定要小心那些「搶錢」的敵人，他們會在戰鬥之中偷去人物身上的金錢，大家一定要先將他們消滅，否則被他逃脫便真是「蝕本」了！

當眾人沿着「B」一直向前進，便會到達一個入口之前，在這裏正有一大群的盜賊等待着達度等人，這些盜賊向達度等人不斷的射箭，正當眾人要向後撤退之時，又有兩名盜賊出現阻擋退路，於是，在腹背受敵的情況之下，達度等人只有在這地方不斷的跑動，不要被箭雨射中。





如果大家是打算向前衝的話，也是不行的，因為當達度等人一衝前，門便會關上，而一名像是「高級」的盜賊亦會從城樓之上跳下來，他一跳下來便擺出非常不俗的架式，哈賜路一看之下，發現這竟是他的獨門功夫「龍樹式」的架式？！當然，這場戰鬥是不能避免的了。





在戰鬥之後，一眾的盜賊也落慌而逃，哈賜路立刻上前追問那名使用「龍樹式」的盜賊，有關這功夫的來歷，原來這名盜賊的「龍樹式」是由他的首領「紀力希」（ゲーリッヒ），原來這「紀力希」是哈賜路以前的弟子，之後，哈賜路使出「龍樹式」的真正威力，將巨大的門打碎了，眾於是可以繼續前進。





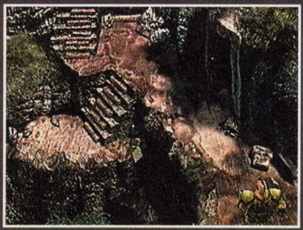


眾人沿「D」繼續向前進，在右邊有一古怪的山洞，而因為這裏的氣氛有點古怪，所以眾人便在這裏開始調查，當眾人也進入了山洞，在洞外只剩下「自稱」腰痛的哈賜路和美露，怎料，哈賜路突然一拳打暈了美露，獨個兒離開了……





當眾人在山洞出來之時，只發現美露一人暈倒在地上，看來哈賜路是想一個人先行解決一些事情，而剛才大家所調查的山洞原來



是一個「回復點」，大家可以在這裏先為各同伴回復一下，之後才向上前進。不過，當眾人進入了「E」之後，在後方突然出現一個人影，這人不就是……

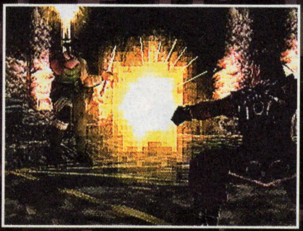




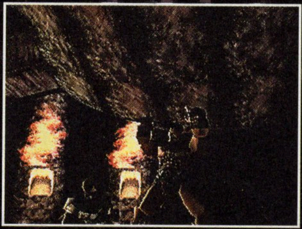
鏡頭一轉，來到了「紀力希」的巢穴，這時候「紀力希」正和「馬比」商討有關被擄的村長兒子「玲」和混必王宮的事……正當二人在討當之際，哈賜路來到了，當然，面對着門下的逆徒，哈賜路當然非常激動，不過，在尚未手之時，達度等人已經來到了。







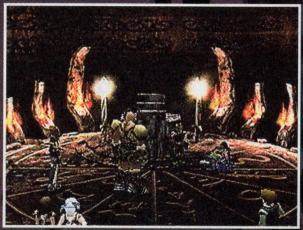
這場戰鬥可算是這裏的BOSS戰，而除了達度之外，哈賜路亦是必定要選用的人物，在這裏建議大家使用「艾拔」或「施露」其中一人，因為他們的戰鬥力比較高，尤其是「艾拔」，因為他是「風」屬性的人物，正好用來對付「土」屬性的「紀力希」。在這裏大家應集中攻擊「馬比」，因為二人會使用一種合體攻擊，其威力相當驚人！



當戰鬥結束之後，在「紀力希」身後的石像突然崩塌，正當眾人以為九死一生之際，一雙巨臂將塌下來的石像接住了！而前來拯救眾人的竟然是在「黑色城堡」之中敗了給達度等人的「岡戈魯」……



原來，經過上一場戰鬥之後，在岡戈魯心中起了一定的變化，他一直以來也是以戰鬥為樂，不過，自從與達度等人戰鬥之後，他開始明白到戰鬥的真義，而且也不會視達度等人為敵人，所以此時才會出手相救。





而在岡戈魯的指引下，達度找到了前往地下儲物室的秘密通道開關（當然，這是因為巨人之里本身便是巨人族的地方），而另一方面，被哈賜路擊倒的「紀力希」在臨死之前也做了一件好事，他就說出原來在王宮之中的「艾美露」其實是假扮的，



在地下儲物室之中，眾人終也救出了「玲」，而在房間的下方閃光位置，達度終於也尋回失去了的「龍魂」，完成之後，眾人回到地面，從這時候開始，岡戈魯便會加入成為同伴之一。而為了要揭穿假公主的事，眾人一定要盡快趕回雙子城，因為這天正是將「月之短劍」交給「艾美露」的日子……



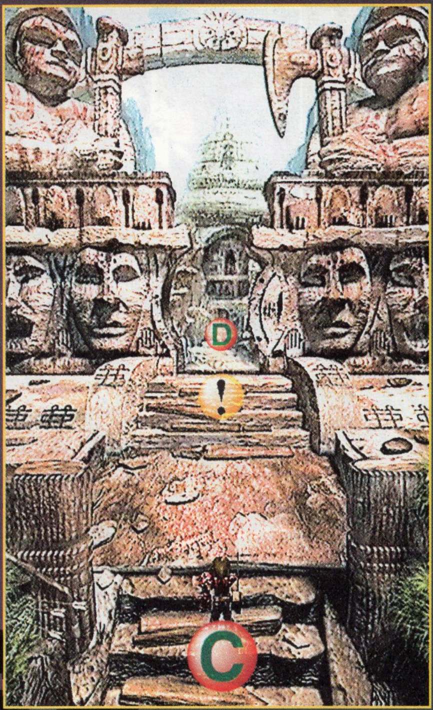
在這場戰鬥結束之後，岡戈魯便會成為同伴，不過，其實他也是一名真正的「龍騎士」，然而，他應該擁有的「龍魂」是不會出現在眾人面前的，因為這顆「龍魂」是要買回來的，而地點竟然是在「商業都市羅安」，大家還記得那名商販嗎？便是那名在達度不斷的「講價」之下，免費將器皿給予達度的人，原來這顆屬於岡戈魯的「黃金龍龍魂」便是在他手上，只要大家回到「商業都市羅安」，見到他時便會發生EVENT，他本來是以100G的價錢將這顆「龍魂」賣給達度的，不過，當他發現這顆石在岡戈魯手上時竟然發出異樣光采，便「座地起價」，將價錢升至1000G，這次真是「冇價講」，大家只好用這1000G來買下這顆「龍魂」。



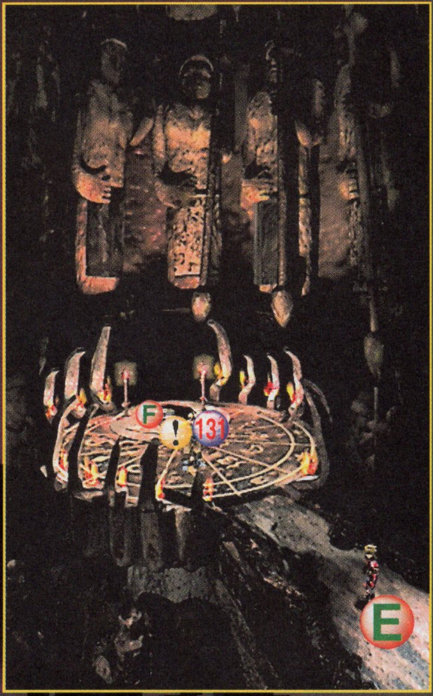














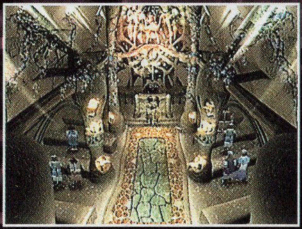


127	偽KNIGHT SHIELD
128	盜賊之指輪
129	20G
130	天使之祈禱

第七節 雙子城堡

在回「雙子城堡」之前，大家不妨到「花之都多拿奧」一行，因為這天正是大家救回來的「玲」的大婚之日，在祝福過一對新人之後，眾人便要快速的回到「雙子城堡」之中，因為一件大事正在發生呢……



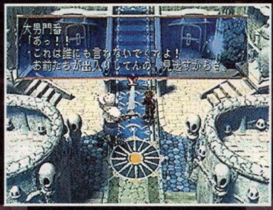


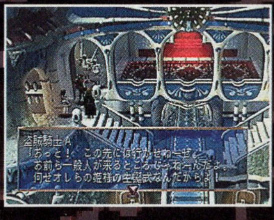


回到「王都夫利捷」之時，原來「艾美露」的生日慶典已經開始了，不過，在「雙子城堡」之中本沒有人知道這個「艾美露」是假扮的，所以眾人一定要趕快將賊人的陰謀公開。

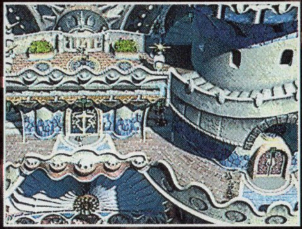
在進入了「王都夫利捷」之後，大家不要那麼快便進入「雙子城堡」，因為一進入了之後便不可以離開，直至所有的EVENT也完成為止，所以大家要先為這裏的戰鬥準備一下，首先，一定要準備一量的回復道具，尤其是復活的道具，因為在這裏的BOSS戰之中，傷亡會是必然的事！其次便是火屬性的攻擊道具，大家要記着啊！

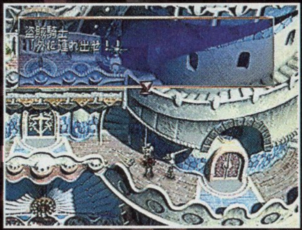
當進入了「雙子城堡」之後，守門口的衛兵便會封着出入口，由這時開始，所有人也不能出城堡。在這裏大家記着要SAVE，否則……而當度等人一直向「太陽之間」(典禮舉行之地點)進發，便發覺在城堡之中的衛兵非常古怪，他們根本不是原本的衛兵，他們甚至要阻止眾人進入典禮的場地！





達度等人發事態非常嚴重，於是便設法找尋協助，於是眾人便想到一直也站在陣線上的「莉莎公主」，於是便到雙子塔的右塔找「莉莎公主」，怎料，在通往雙子塔路上有着非常多的守衛，如果要潛入的話，便不可以給他們發現，所以玩者一定要利用「DASH」來前進，但要小心，因為在中間通道和塔下的守衛的移動速度是不同的，要計算準確才可行動。



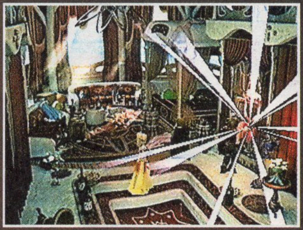




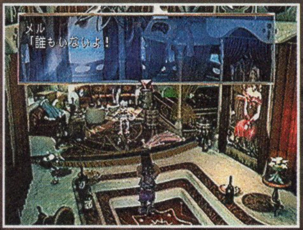
在成功到達右塔頂部「莉莎公主」的房間之後，眾人便向「莉莎公主」詳述有關假公主的事情，然而，大家也無法估計得到真的「艾美露公主」被幽禁在雙子城的哪地方，就算是「莉莎公主」利用星的占卜也無法測知，為了要探求真相，；眾人決定要左塔調查一下。







要到右塔，其實和到左塔一樣，絕不可以給任何一名衛兵發現，否則又是會被帶回原處，所以大家一定要小心行事。但是當眾人到達左塔之上，「艾美露公主」的房間竟然是空無一人，而且亦好像一點線索也沒有，之後，眾人便開始分頭調查室內的所有東西，就在達度調查左牆上的「艾美露公主」畫像之時，畫像突然發出強光，眾人亦隨之而消失……





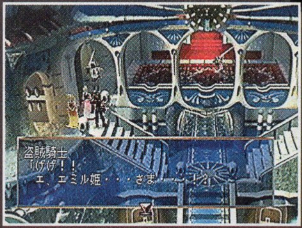
達度一眾被轉送到一個古怪的空間之中，原來這裏是在畫像之中的魔法空間，他們看到在正常空間之中的哈賜路和美露，不過卻無法和他們對話，就在這時候，達度發現大家一直在尋找的「艾美露公主」就在這裏，可是兩者之間有一道非常常大的距離，根本無法跳過，正當眾人為了救出「艾美露公主」而煩惱之時，達度發現在上方的星是可以開啟前往「艾美露公主」所在的橋樑。







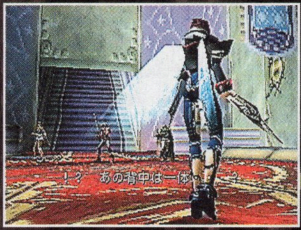
當眾人救出了「艾美露公主」之後，眾人便要立刻到「太陽之間」揭穿假公主的陰謀。這個時候，大家可以「大搖大擺」的在「雙子城堡」之中活動，因為真的「艾美露公主」正和眾人在一起，就算是假的衛兵看到也要避開。

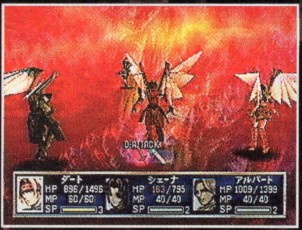




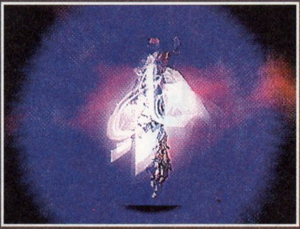
當眾人趕到「太陽之間」時，「捷奧奴國王」正準備將「月之短劍」交給假的「艾美露公主」，可是，眾人還是來遲了一步，「月之短劍」最終也落入了假公主的手中。原來這名一直也假冒着「艾美露公主」的人名叫「莉娜斯」(リーナス)，為了要奪回「月之短劍」，這一戰是不能避免了，可是，眾人發現「莉娜斯」背上竟然長有一對翼……

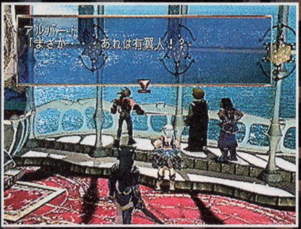




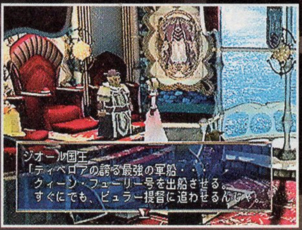


這場和「莉娜斯」的戰鬥是一場不折不扣的「大苦戰」，因為她的戰鬥力是遠比之前的任何敵人強，首先，她的速度非常高，而且不論是物理攻擊又或是魔法攻擊也是極之強，所以在之前要大家多購買一些回復道具便是因為要應付這場戰鬥。而最好的戰鬥方式便是盡快以達度發動「SPECIAL」，因為「莉娜斯」是「水」屬性的敵人，所以「火」屬性的達度正好是她的剋星！



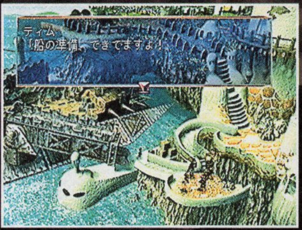


雖然眾人幾經艱苦終於也將「莉娜斯」擊敗，可是，依然給她成功的奪去了「月之短劍」，而且眾人亦發現一件非常重要的事，原來「莉娜斯」竟然是傳說已經滅絕了的「有翼人」……！！



為了要追捕「莉娜斯」，而且亦是為了要奪回兩件被奪的「月之神器」，眾人又要出發了，而目的便是捉住「莉娜斯」，而且亦要同時調查為何她和「洛度」也要收集這些「月之神器」……所以，「捷奧奴國王」便批準達度等人使用狄比羅亞最強的軍艦「菲力皇后號」(クイーン・フーリー号)，而指揮這軍艦的人便是「畢拉提督」(ピュラー提督)。

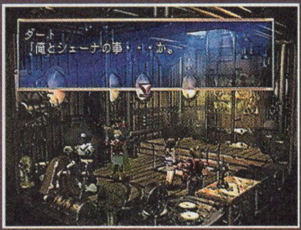
第八節 菲力皇后號

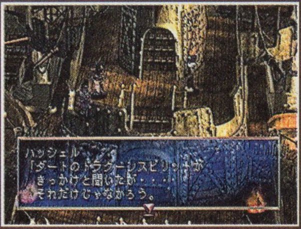


為了追捕「莉娜斯」，達度一眾便回到「花之都多拿奧」，經過這地方便可以到達停泊「菲力皇后號」的「依利沙港」(イリサ港)。當眾人到達「依利沙港」之時，原來已經有人在等候着達度等人，他便是在船上工作的「添美」(ティム)，其實船已經一早準備好了，只要達度等人可以的話，便能夠立即啟航，當眾人在「花之都多拿奧」之中作一定的補給之後，便可以上船，開始追捕「莉娜斯」的旅程。

在航行之中，大家是會分散在船的不同地方，而一開始時，可以移動的人物便是茜娜，而為了要和所有的同伴對話，是要一定的次序(大家可以在地圖之上看到各人的位置)，才可以完成所有的對話。

首先，茜娜要到船橋和達度對話；之後，玩者便會改為控制達度，這時候，到船橋之上的桅桿和露施談話；當改為控制露施




之後，便要找到坐在船中央的哈賜路，並與他談話；隨後，哈賜路又要到燃料室，在那　的正是巨人族的岡戈魯，當二人的談話完成，玩者又會轉為控制岡戈魯；在臥室之中，岡戈魯會找到艾拔，在二人對話之後，玩者便要控制艾拔到船倉中找美露，在被美露戲弄完之後，艾拔便會離去，而美露便回到船橋找達度，在美露的要求下（其實是強行拉走），達度便和美露到船桅上找露施，只要順次序到達這裏，EVENT便會發生，在眾人面前出現了一艘「幽靈船」……





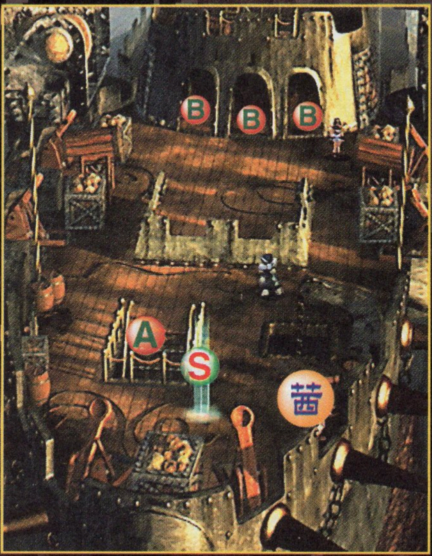


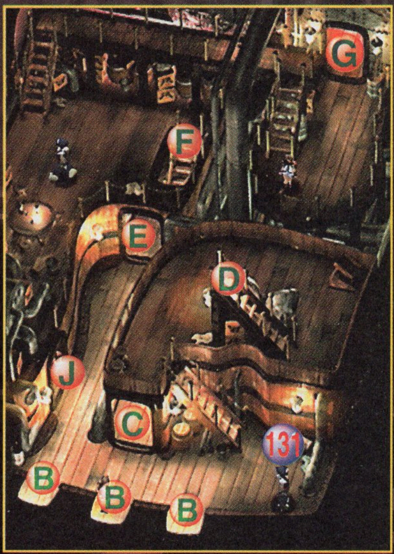

其實，在船上是有一個MINI GAME玩的，而地點便是在「J」的廚房之內，玩者可以和那裏的廚師比試刀法，而玩的方法非常簡單，只要依一定的次數，將最多的東西切好，在時間用完之時，誰切得最多，誰便是勝利者，至於切的東西有4種，分別是綠色的波菜（ホウレンソウ）切1刀；紅色的蘿蔔（ニンジン）切3刀；白色的蘿蔔（ダイコン）切5刀；最大的卷心菜（キャベツ）切7刀，而按一下○便算是切一刀。如果能夠取勝的話，便會有獎金……只是「1G」而已！！



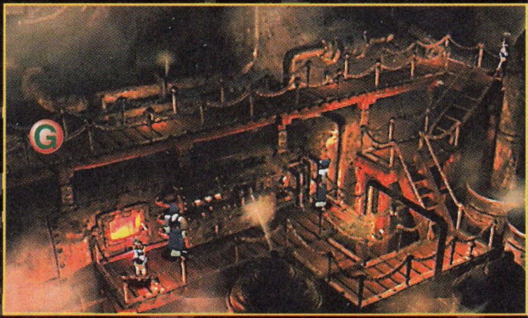


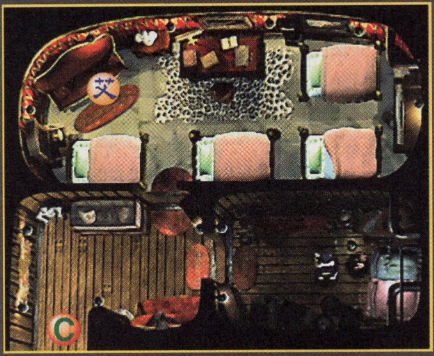
131	星塵
132	星塵







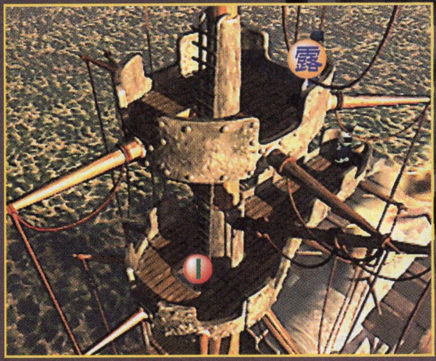














第九節 幽靈船的奇遇



在避無可避的情況之下，「菲力皇后號」和「幽靈船」撞個正着，而且「菲力皇后號」的發動機完全被破壞了，要修理是需要一段時間，而依「畢拉提督」的觀察，這艘所謂的



「幽靈船」是來自「美露．西索」的王家船隻，這時候，大家只是想着何時才能繼續旅程，怎料，在幽靈船上，突然傳來茜娜的叫聲……

原來連茜娜自己也不知道為何會置身在幽靈船之上，而最怪的是當茜娜被一些骷髏襲擊



之時，竟然有幽靈騎士出手相求……而達度等人趕到之時，那些騎士又消失了，之後，眾人決定在這幽靈船之上探險。

在這幽靈船之上，其實有不少行動也是有先後次序的，大家一定要依這次序，否則便不能到達所有的房間。而首先，達度等人

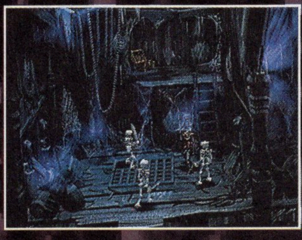






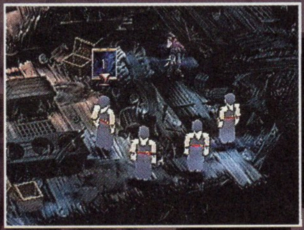
要一直進入「G」的通道，這是通往船長室的通道，不過，現在船長室是被鎖着的，仍未能進入，所以眾人便回到甲板之上。這時候，在甲板之上突然出現了數隻幽靈，他們不是來襲擊達度等人，而是來求救的……之後向「F」的船倉進發，這裏的門亦已經解開了鎖，能自由出入。

在「I」及「J」的房間之中，雖然也有着寶箱，不過，這些其實是「陷阱寶箱」，只要一打開便要與藏在其中的幽靈作戰，而在這



幽靈船之上，有一點是非常重要的，便是人物們的裝備，因為手上的「護符」數目不多，只有1件而已，所以應讓最弱的同伴上，否則一遇上「死神」，便很易會給他的一擊必死攻擊殺害，而其他的同伴亦要裝上防混亂的道具。

完成在「I」及「J」房間的戰鬥後，便要向「K」進發，在這裏有一點閃光，達度等人一定要往調查一下，當調查之時，突然在身後有4隻幽靈出現，而且依次序從左到右逐一講出1個數字，大家一定要好好的記着這些數字……而在左邊的兩個寶箱之中，在左上方的是和「I」及「J」房間之中的一樣，也是陷阱寶箱。



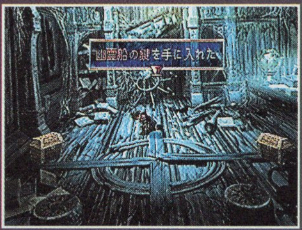


通過了以上的難關之後，現在達度等人可以回到船長室了，這時候船長室的門已經打開



了，在船長的房間之中，達度等人看到了船長的幽靈，依船長所述，原來他們是被「黑色惡魔」襲擊，而在船上的騎士、船員和公主的乳娘也被殺害，而在房間之中，除了可得從寶箱之中得到金錢之外，亦可以在地上找到「幽靈船之鍵」。





得到了「幽靈船之鍵」，達度等人便可以開啟在甲板上「D」和「E」的房間，不過，當眾人重回甲板之上時，突然出現騎士的幽靈，而且他們竟然向露施攻擊……這時候，艾拔背誦一首相傳已久的傳說：『當數至108之數，不落之月變成紅色之時，月之御子，舞降在大地之上，世界便會得到神聖的祝福』……



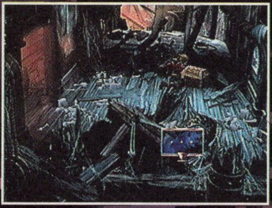


大家一定要記着，必定要先開啟「D」，到了最後才開啟「E」，否則，玩者便會錯過一個得到珍貴道具的機會。在「D」之中，有一個裝了密碼鎖的寶箱，而開啟的密碼秘密便是在剛才的4個「數字」之中，只要大家在5次之內猜到密碼，便可以得到比較珍貴的道具：

猜密碼次數	所得道具
1	FIENT GUARD
2	PANIC GUARD
3	自我之魔鈴
4	護符
5	鬪神の極め

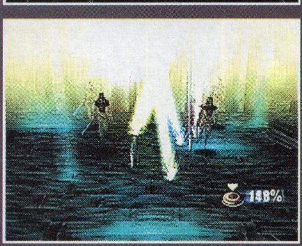
不過，如果在猜9次還是猜不到的話，便要和幽靈戰鬥，為了避免不必要的戰鬥，大家可以選擇不取道具又或是令自己變得「聰明」一點。





不論大家在「D」之中取得的是哪件道具，最後也要到「E」之中，在這裏有一個寶箱，達度等人在取得道具之後，正想進入隔鄰的房間之時，突然出現了5名騎士幽靈，這亦是在幽靈船上的BOSS戰，在這裏的騎士幽靈以中間的為首，其他4人則是一般的騎士亡靈，在裏要注意的便是戰鬥的勝利條件，便是要5名騎士同時處於戰鬥不能狀態。在這裏的士亡靈基本上是不會死去的，當倒下(戰鬥不能)之後，在經過一段時間之後便會再次站起來作戰，而成功的要訣是要盡量先將中間的隊長擊倒，之後再利用集體攻擊魔法將其餘4人一同擊倒，這便是最快捷方便的方法。在戰鬥結束之後，那騎士亡靈竟然走向茜娜，並說她是「露比雅公主」(ルヴィア姫)。







擊倒了這批亡靈之後，便可以到達隔鄰的房間，這裏有一個寶箱，而且亦有「BB床」，只要達度一調查這「BB床」，EVENT便會發生，公主乳娘的亡靈便會現身，當她見到茜娜之時，竟然和先前的騎士亡靈一樣稱呼茜娜為「露比雅公主」，並說她已經等了18年，現在她可以放心回去了……







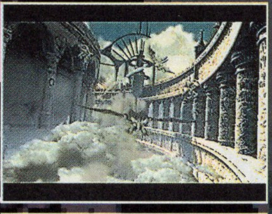
之後，乳娘的亡靈便消失在眾人面前，而且船身亦發出了強烈的震動，這艘幽靈船好像要沉沒似的，所以眾人便急忙的返回甲板，而這時候，「菲力皇后號」的發動機已經修理完成，可以隨時撤退，艾拔和眾人如貫上船，最後只剩下達度和露施，然而，達度一時失足，險些掉進海之中，雖然露施全力搶救，不過到了最後，就連露施也和達度一樣消失在大海之中……

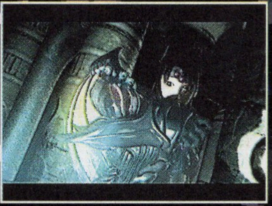




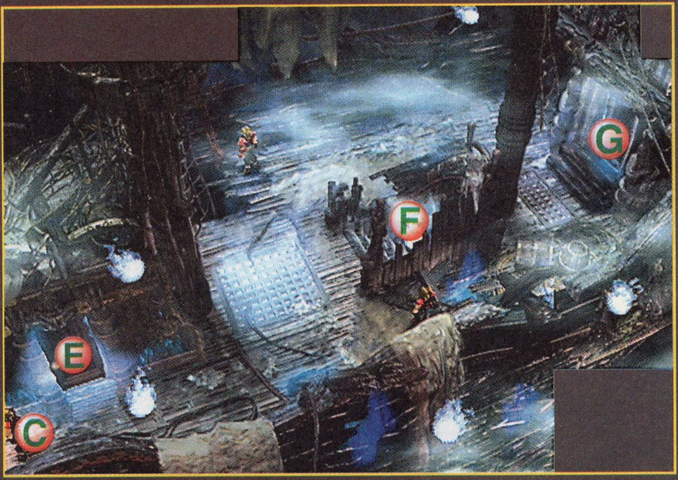
達度和露施掉進大海，雖然是大難不死，不過也不知道漂流到甚麼地方，而且達度更加昏迷不醒，露施唯有一直守候在旁，而看着昏迷了的達度，令露施想起在1萬多年前發生的「龍之戰役」的情形……



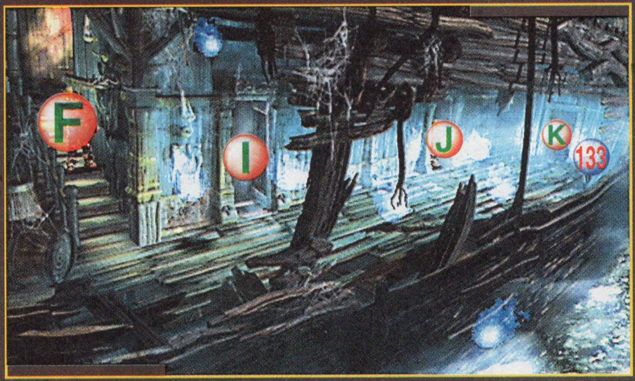


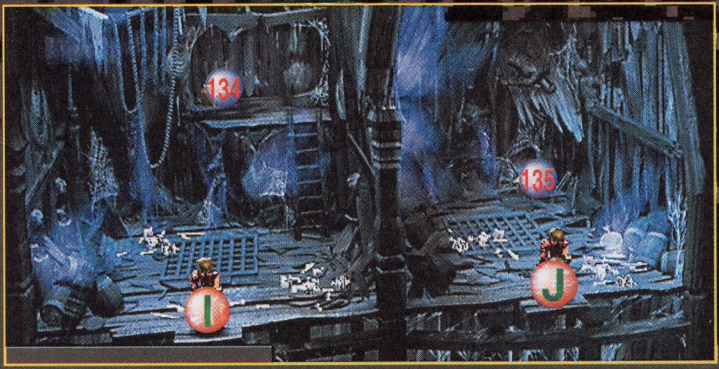


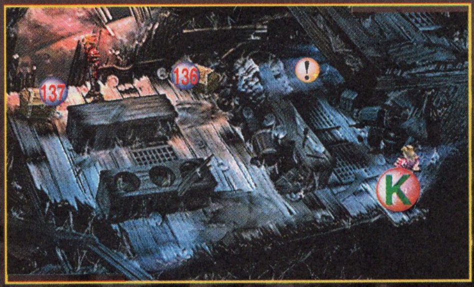
133	50G
134	陷阱寶箱
135	陷阱寶箱
136	20G
137	陷阱寶箱
138	200G
139	300G
140	勇氣之護符[裝]
141	DANCING DAGGER[武]


G
F
E
C


H
G

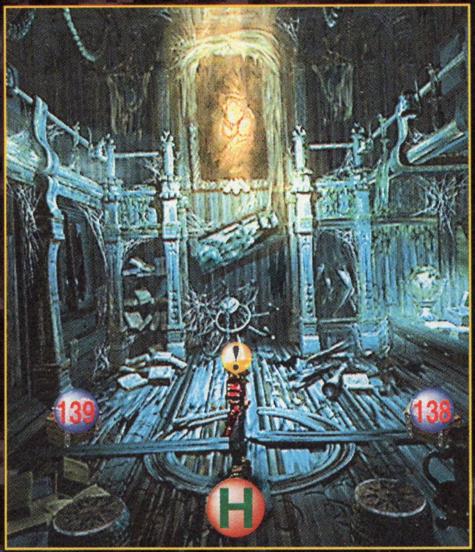

F
I
J
K
133

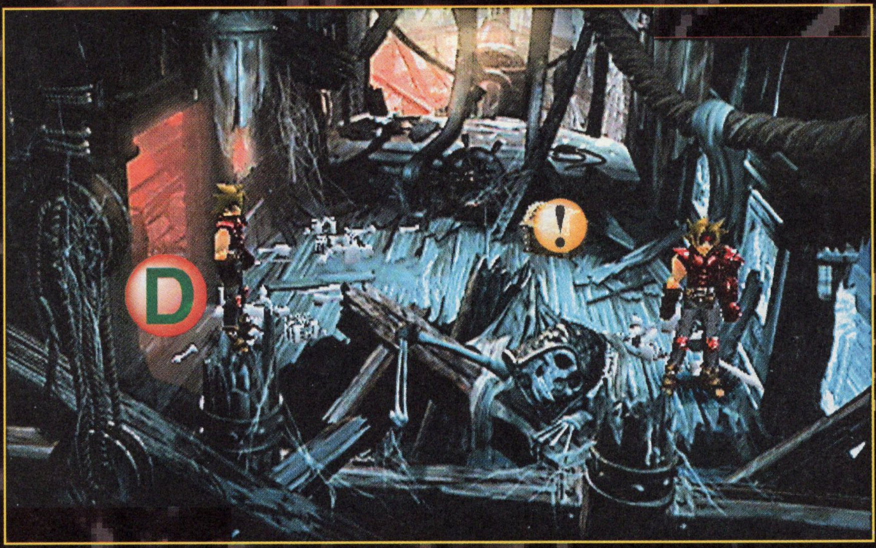

134
135
I
J


137
136
!
K


140
L
!


141
L
!


!
139
138
H


D
!

第十節 沿海村莊利狄拉



在意外發生之後，眾人也失去了達度和露施的消息，而事實上，他們是被沖到一個不知名的地方，幸而，他們最後也被一名小童發現，並帶回村莊之中……

而救達度和露施的村莊的小童名叫「比度」(ピート)，原來達度和露施被沖到一個非常荒蕪的小島之上，而這條村莊名叫「利狄拉」(リディエラ)，在這條小村莊之中，甚至連商店也沒有，所以在這地方是不可能作任何的補給的，幸而，在這條村之中可以取得3件回復藥。





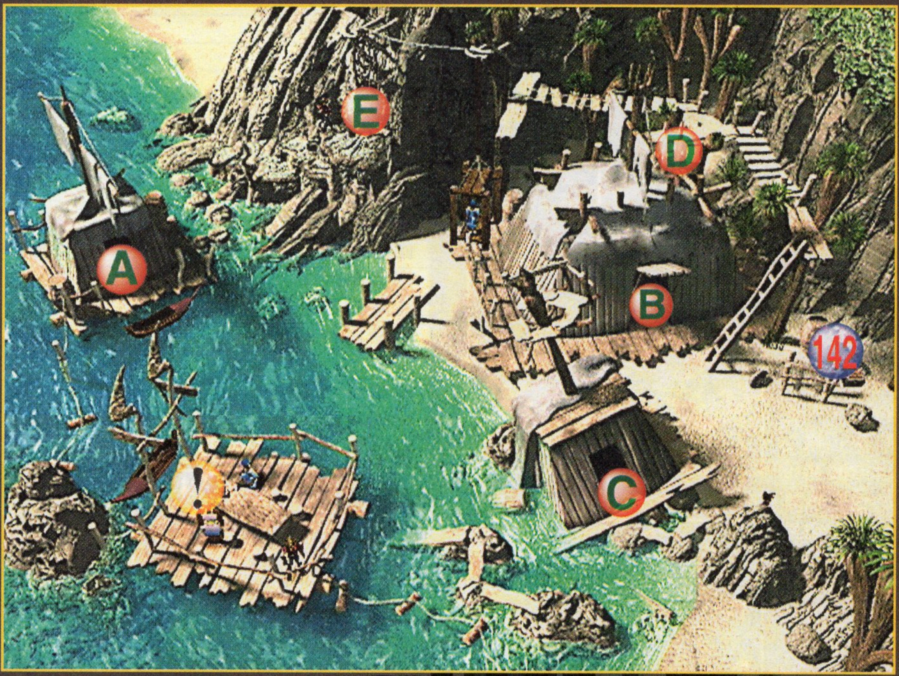
原來比度的母親是患有重病的，然而，一定要將她送到遠處的「交都市菲路」(フューノ)才能醫治，可是，在通往「菲路」的唯一通道「海底洞穴」之中出現一隻怪物，令村民無法通過，而且從比度口中，達度得知「菲力皇后號」也到了「菲路」，所以達度一定要先往「菲路」和其他同伴會合，也可以順道為村民消滅那怪物。

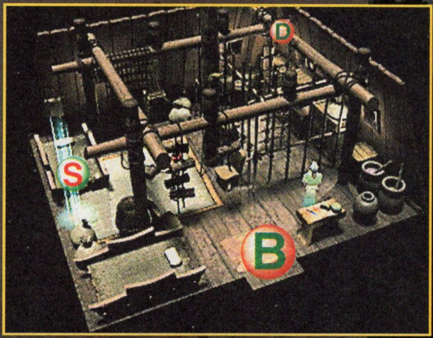




在達度等要離開村莊之時，比度突然出現，並且希望達度能夠帶同他們兩子一同上路往「菲路」，因為他母親的病已經不能夠再等下去了，而達度亦欣然答應了。不過，在通過「海底洞穴」之時，另一邊的通道是被水浸着的，不能通過，所以眾人唯有先到「菲路」。

142	回復藥[細]
143	星塵
144	回復藥[大]
145	回復藥[特大]

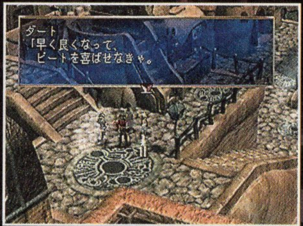








第十一節 交易都市菲路



通過了「海底洞穴」之後，便可以到達這個「交易都市菲路」，在多謝過達度和露施之後，比度便陪同母親先到醫院之中治療，而達度二人亦要開始找尋同伴的行動，而在這裏是要依一定的次序才能找到同伴的，首先，達度和露施是可以先不用理會補給的問題，找到同伴之後才補給也不遲。



而達度等最首先要到的便是向「E」進發，這裏是一個市場，不過，來這裏的目的不是購物，而且要到「G」的碼頭，因為這裏便是

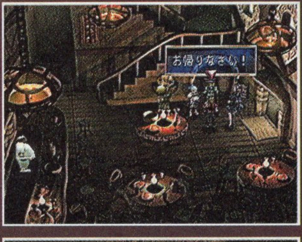
「菲力皇后號」停泊的地方，一來到這裏，便會見到「添美」，能夠再次見到達度和露施，他當然是非常高興。



依添美所言，達度現在最要見的人便是茜娜，所以達度便離開碼頭，在回到市場之時，便會碰到美露，見到達度，美露真是開心得不得了，一直以來也擔心達度和茜娜的也當然第一時間帶達度回到宿屋。



而宿屋的位置便是在「B」，可是，當達度到達宿屋之時，竟然是空空如也，就連美露也不見了，原來這只是露的小把戲，之後眾人也出現了，能夠見到自己的戰友無事回來，大家也感到非常高興，然而卻不見茜娜在場……自從達度失踪以來，茜娜也是非常的擔心，而到了「菲路」之後，一直將自己關在房間之中，達度知道她在房中之後，便立刻到上層的房間(J)，果然，茜娜真的獨個兒留在房中，當茜娜聽到達度聲音之時，真是給嚇了一跳，不過，她知道這是真實的，她更加是欣喜若狂，二人相擁在一起。怎料美露這群「諸事八卦」的人竟然房外偷聽……









達度和茜娜相聚完之後，眾人便在宿屋之中繼續商討追捕「莉娜斯」的事……突然，美露竟然問度，他和露施二人在山洞之中有沒有做些「甚麼」……在這成這小段「無聊」的對話之後，眾人又可以一同的行動了，而這時候，玩者便要真正的開始補給了。

購物指南(武器/ 防具)	
武器/ 防具	價格
ファルシオン	250G
困惑之弓矢	250G
MORNING STAR	250G
プレートメイル	200G
光輝之裙	200G
騎士頭盔	150G

購物指南(道具)	
道具	價格
回復藥[細]	10G
回復藥[中]	50G
太陽狂想曲	50G
天使之祈禱	50G
清心	20G
除魔香水	4G
BURN OUT	10G
GASH MAGMA	20G







在「菲路」這個都市之中，其實可以取得的道具不是太多，只可以在宿屋和醫院之中取得2顆「星塵」。而在城中，眾人遇上一個醉酒漢，雖然他是醉了，不過，他給了一個非常大的提示達度，在他口中，達度等人得知在半年前才有怪物出現，而這正好是「莉娜斯」出現並假扮公主的時間，可能兩者是有些相連的，而且，這醉酒漢更提到「獄龍島」這地方，看來，眾人要到這地方查個明白了。

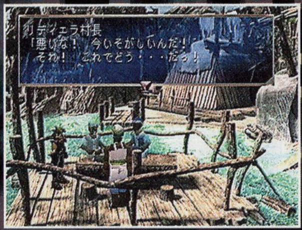


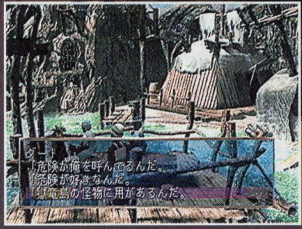
然而，眾人本不知道這個「獄龍島」在甚麼地方，所以便向航海經驗豐富的「畢拉提督」查詢，依畢拉提督所說，這個名叫「獄龍島」的地方其實是在這個「沙古利斯島(サンクリスト島)的中央，而到這地方的唯一途徑便是要經過「海底洞穴」……「海底洞穴」？豈不是達度和施露剛才來這裏通過的地方？所以眾人便回到達度等人獲救的「利狄拉村」查個明白。

146	星塵
147	星塵



當眾人一經過「海底洞穴」之時，突然聲到一陣陣非常恐怖的聲音，美露更被嚇得魂飛魄散，而露施則認為這些是「龍」的叫聲，奈何通道仍被水浸着，所以眾人一定要到「利狄拉村」一行。



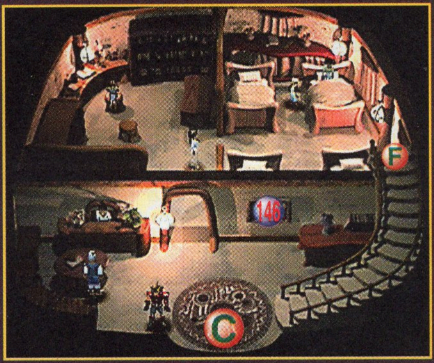


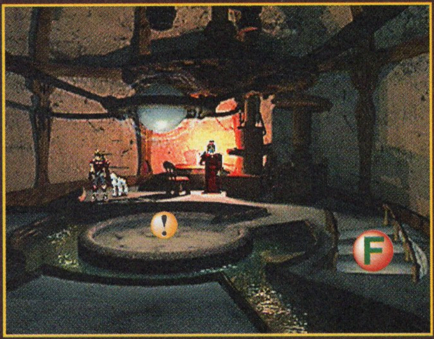
到達「利狄拉村」之時，達度一眾便要到水中，和村長對話，在村長詢問之下，達度向村長透露他們是要往獄龍島，登時見到村長面色一沉，之後，村長會問達度一條問題，大家記着要選擇最後的答案，只要答對了這問題，村長便會命人將左方的穴的門打開，這樣，達度等人便可進入山洞，將機關打開，令「海底洞穴」的水抽走，這樣，眾人便可以通過「海底洞穴」到達「獄龍島」。

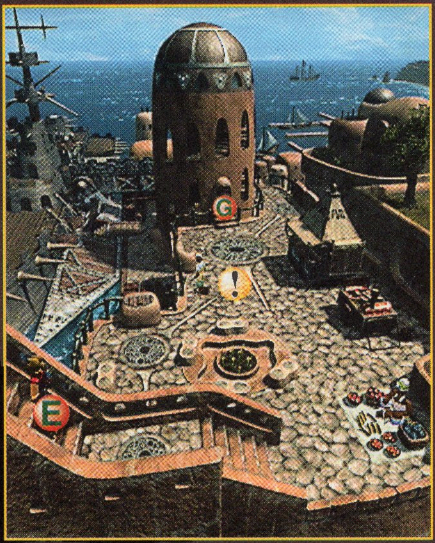


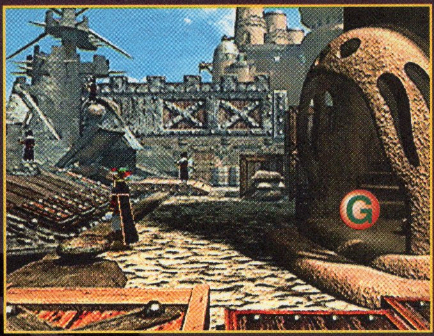
















第十二節　獄龍島之死鬥

在「利狄拉村」開啟了水門之後，眾人便可以順利的進入「海底洞穴」。其實這個「海底洞穴」的路不是太難行，而且亦不會像迷宮一般，不過，大家最好便是先進入「B」，因為「B」前面的是一條「死路」，大家在那裏只能取得一件道具而已，為免浪費時間，最好先行這裏，之後才進入「C」。





進入了「C」之後，不要心急向上行，要先到左邊的「D」，這和之前的「B」一樣是一條死路，不過，能夠得到一件回復用的道具，也是一件好事呢！在取得了這件道具之後，大顆兒便可以向上方的出口（獄龍島）進發。

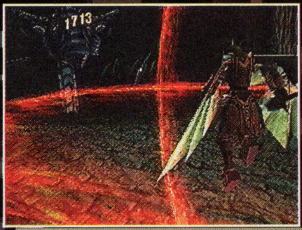
一到了「獄龍島」，在眾人眼前竟然出現2人，這2人竟然是「洛度」和「莉娜斯」，「莉娜斯」更親手將「月之短劍」交給了「洛度」，直至現在，眾人才知道原來二人是一顆的，眾人雖然很想將他殺死為拉比茲報仇，不過，在一陣的強光下，又給「洛度」逃脫了，不過，充滿自信的他竟然向眾人說出下一個目的地是「美露．西素」……





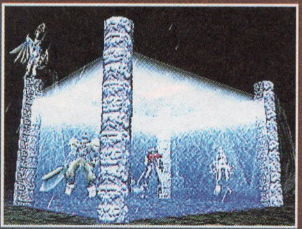
之後，便是這「獄龍島」的BOSS戰，而達度等人的對手便是變成了「蒼波龍騎士」的「莉娜斯」，以及在這「獄龍島」之中的「蒼波龍力哥路」（リコール），



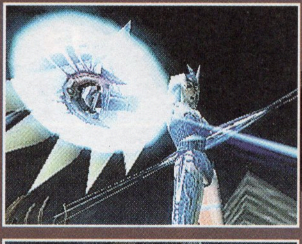


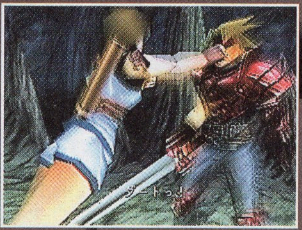
因為這次對付的是「龍」和「龍騎士」，就像當日對「古拉哈姆」和「綠牙龍費班度」一樣，大家一定要先對付「蒼波龍力哥路」，其實要對付這「怪物」也不是太難，最重要的便是讓達度盡快變成「龍騎士」作戰，之後，其餘2人則在旁為他補充MP及自保，讓達度利用現時最強的「火」屬性魔法將「蒼波龍力哥路」消滅之後，便可以全力對付「莉娜斯」了。



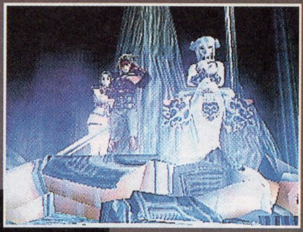


在對付「莉娜斯」方面，則要更加小心，因為她的速度非常高，而且多會使用集體攻擊的招式，令同伴同一時間受到重創，當然，在隊中要有高攻擊力的同伴，不過，「美露」或「茜娜」這些補助能力高的同伴亦不能缺少。其實，對付「水」屬性的「莉娜斯」，最強的還是達度，待他再次變成「龍騎士」之時，便是反擊之時，大家要盡利用達度的ADDITIONAL攻擊，因為這樣才能令「莉娜斯」受到最大的創傷，她和「蒼波龍力哥路」的最大不同便是她的魔法防禦力相當高，如果達度再用魔法的話，對她是不會有太大的損傷。





雖然到了最後眾人也合力將「莉娜斯」打倒，不過，她到最後也為了洛度發出致命的一擊，幸而茜娜奮不顧身的將達度推開，讓他有時間擋格第二招，否則達度肯定必死無異，可是，發出最後一招之後，「莉娜斯」終於也為了保護愛郎而死，眼見這種情況，大家也非常難過……

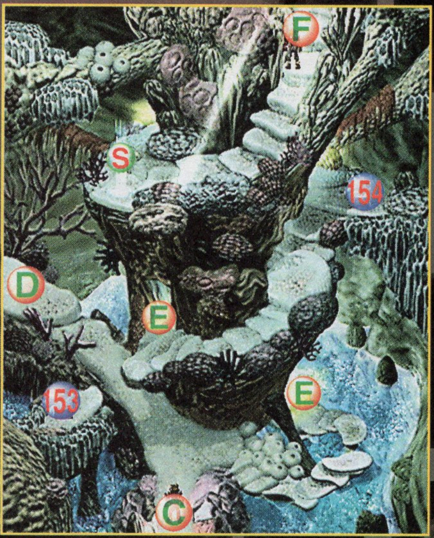




「莉娜斯」死後，在她身上的「龍魂」亦消失在眾人面前……不！「龍魂」竟然從天而降，落在露身上，吓……？美露這種人也能成為「龍騎士」……！？終於，所有的同伴也變成了「龍騎士」，而下一步便是趕往在北方的「美露．西索」。

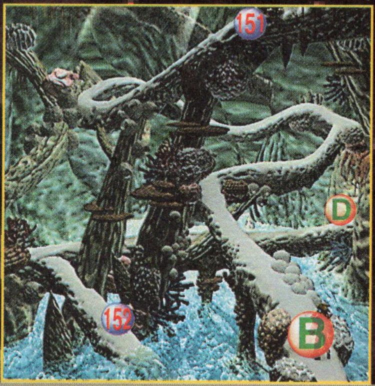
148	攻擊玉
149	珠寶皇冠
150	GASH MAGMA
151	回復玉
152	回復玉
153	BURN UP
154	攻擊玉









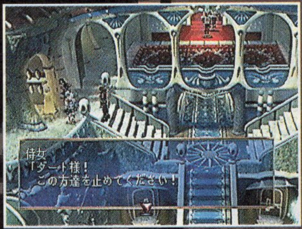




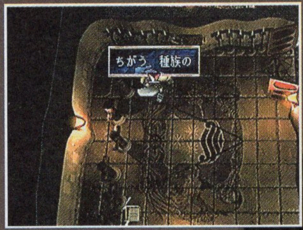
第十三節 風暴前的平靜




雖然這次有一半的出擊原因是為了追捕「莉娜斯」，不過，最後眾人也不能奪回「月之短劍」，這事情總要向「捷奧奴國王」有一個交代，所以大家在到「美露．西索」之前，便要先回「雙子城堡」向「捷奧奴國王」覆命。

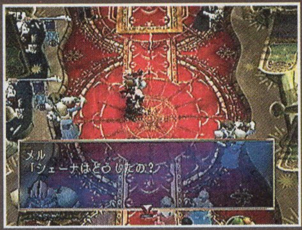



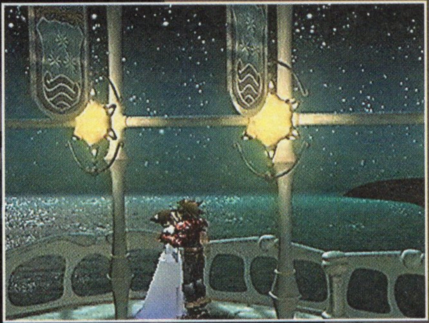
對於失去了「月之短劍」，國王沒有怪責眾人，反而為大家舉行了一個盛大的舞會，不過，在舞會未開始之前，眾人也有自己的活動，只剩下達度和茜娜二人，而達度這時便要找回自己的同伴：在睡房之中可以找到露施；而哈賜路和露則因為「偷食」而被趕離廚房；艾拔則在左塔之上和「艾美露公主」談話；最後的岡戈魯則在「太陽之間」下面的服裝間旁的地方練習。當集齊所有同伴，舞會便會正式開始。



在舞會之中，達度又再次不見了茜娜，為了尋回茜娜，達度便四出向眾人查問，首先是在門口附近的岡戈魯和哈賜路，可惜仍一無所獲；之後，在會池中央碰上了美露，不論達度如何拒絕，美露也會強逼達度跟她跳舞；最後，便是向與「艾美露公主」說話的艾拔查問，結果當然又是……最後，達度終在右邊的露台找到了茜娜，她的迷人打扮令達度深被吸引……

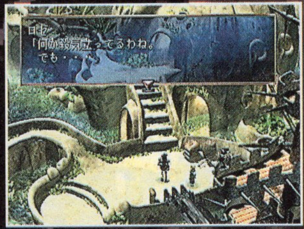




END OF DISC TWO

第3章 命運與魂

第一節 美露．西索的聖女



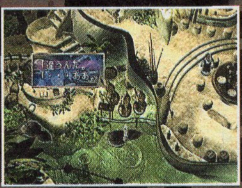
現在，眾人乘「菲力皇后號」來到水上都市「芬尼」（ファーニ），然而，在眾人面前的景象真是有點嚇人，因為這裏的人好像全都是「凶巴巴」的……在這個時候，眾人根本沒有地方可以去的，因為這個水之都通常也是以「小艇」作為交通工具的，在未能使用這種交通工具之前，眾人只好向「A」進發。



由「A」在通往的廣場之上，駐當地的騎士正在召集所有人員說明作戰詳情……原來，這次村民要對付的是在位處這村莊及「狄靈蘭」（デニングラード）中間的「針葉樹林」之中，被稱為「阿伊努」（カムイ）的白狼，而最重要的便是一名村童「狄奧」（テオ）被這白狼捉走了，當然，任務亦包括將「狄奧」救出。




救人的事暫且不要理會，首先是要盡快令眾人能夠在這水之都自由活動，而在「G」的宿屋之中便可以做到這點了，只要大家到宿屋底部的登記處，向職員要求一張「船隻使用許可證」，不過，當職員問問題之時，不要選擇第二個「……ああ」，應選第一個，誠實是有回報的，因為這時候職員認出眾人便是擊殺了「蒼波龍力哥路」的大英雄，當然，「船隻使用許可證」可以順利得到手。





在得到了「船隻使用許可證」之後，便可以利用小船來往「芬尼」的不同地方，不過，在這個水上都市之中，其實值得到的地方亦並不多，基本上在這個市之中，最要到的地方便是一開始的「宿屋」，因為大家在這裏

取得「船隻使用許可證」，而下一個目標便是村長的住所，其置便是在「J」，不過，在未到村長那裏之前，大家亦可以先到兩個不同的地方取得在該處的「星塵」，分別是在「C」地點，屬於狄奧的家；其次便是在「M」進入的住所之中。不過，在這都市的商店是比較古怪的，尤其是道具屋，雖然從「B」亦可進入，不過，從「B」進入只可以和道具屋老闆談話而已，只有從水路「E」進入才可以購買道具的，大家要留心。





購物指南(武器/ 防具)	
武器/ 防具	價格
DANCING DAGGER	300G
巨人頭盔	200G
戰鬥靴	150G
石化護符	400G
ATTACK METALIA	1000G

替身披肩	300G
購物指南(道具)	
道具	價格
回復藥[大]	30G
太陽狂想曲	50G
天使之祈禱	30G
清石化	30G
サンダーボルト	20G

當完成以上的事宜之後，便可以進入最重要的地點——「村長之家」，原來村長的女兒「花」（ファー）在數天之前在森林之中受到狼的襲擊，自此之後便一直沒有說話，而在森林之中的狼月益凶殘，而且經常襲擊人類，為了「花」，以及失蹤的「狄奧」，村長希望眾人可以合力將「針葉樹林」之中的狼消滅，而富正義感的達度又怎會拒絕呢！而達度等更答應在這裏逗留一晚，而在晚飯之前，達度等人又有一段自由活動時間。





在自由活動時間之內，大家可以再在這地方四處行走，不過，如果在之前已經作好補給的話，便可以立即回到村長家中，進入晚飯的EVENT。在進餐完成之後，便到了晚上，當茜娜向「花」唱搖籃曲之時，哈賜路嚇然發現這唱和當年其妻子向失了蹤女兒唱的一樣，在追問之下，原來這歌是達度死去了的母親教他唱的……



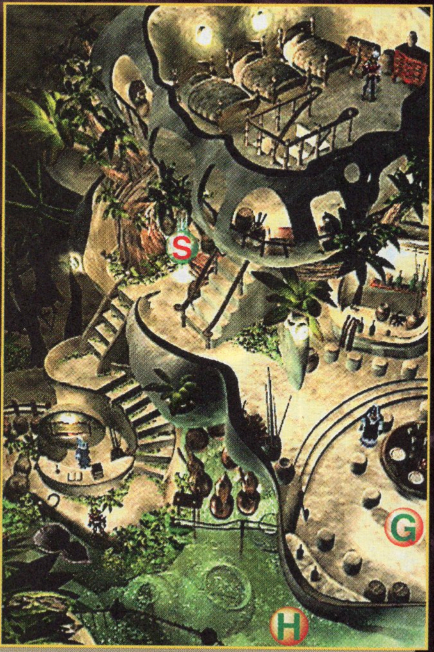
當達度和茜娜在天台之上欣賞「不落之月」時，茜娜的身體突然發生異變，只見她額上發出強光，而且她表現出非常痛苦的模樣，其後她更暈倒了……不過，經過一夜的睡眠，茜娜竟然若無其事的醒來了。就這樣，眾人便起程前往「針葉森林」，開始他們的「滅狼之旅」。



155	星塵
156	星塵

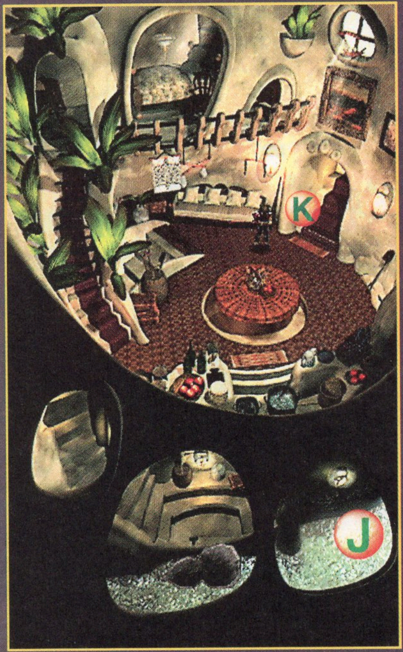




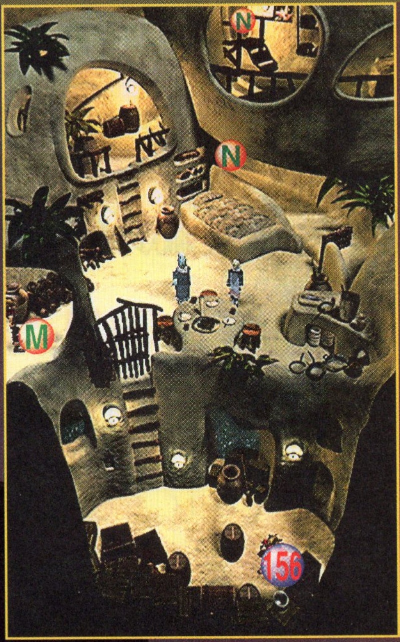


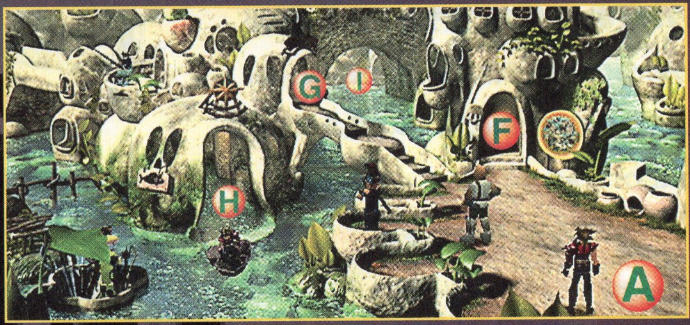














武器表(3)

名稱	能裝備者	效能
斧頭(アックス)	岡戈魯	岡戈魯的初期裝備，攻擊力+45
DANCING DAGGER(ダンシングダガー)	露施	在幽靈船上拾得的武器，攻擊力+30
グレイブ	艾拔	在菲力皇后號倉庫找到的武器，攻擊力+37
鑽石拳套(ダイヤモンドクロウ)	哈賜路	馬比戰敗後可能會取得的武器，攻擊力+37
ファルシオン	達度	在菲路可以購入的武器，攻擊力+26
困惑之弓矢	茜娜	在一定情況之下能力敵人進入混亂狀態，攻擊力+24
MORNING STAR(モーニングスター)	美露	在菲路可以購入的武器，攻擊力+20
MIND CRUSH(マインドクラッシュ)	達度	在一定情況之下能力敵人進入混亂狀態，攻擊力+34
雙頭斧(トマホーク)	岡戈魯	巨大的戰斧，攻擊力+59
戰慄之槍	艾拔	在一定情況之下能力敵人進入恐怖狀態，攻擊力+45
WAR HAMMER(ウォーハンマー)	美露	在有翼之人發售的武器，攻擊力+25

防具表(3)

凱甲

獅子毛皮	岡戈魯	物理防禦力+46，魔法防禦力+25
光輝之裙(輝きのドレス)	所有女性人物	物理防禦力+19，魔法防禦力+45
鐵之胸甲(鉄の胸当て)	岡戈魯	物理防禦力+59，魔法防禦力+14
巨人裝甲(ギガントアーマー)	岡戈魯	物理防禦力+75，魔法防禦力+26，當受到物理攻擊之時便會變成SP的補充
達人之銅着	哈賜路	物理防禦力+30，魔法防禦力+29，當受到物理攻擊之時便會變成SP的補充
傳説之鎧	全員	物理防禦力+127，物理破壞力減半

頭盔

名稱	能裝備者	效能
入魂之頭巾(入魂のはちまき)	哈賜路	魔法攻擊力+26，物理防禦力、魔法防禦力+5
珠寶皇冠(ジュエルクラウン)	茜娜、美露	魔法防禦力+42，魔法防禦力+5
巨人頭盔(ギガントヘルム)	岡戈魯	魔法攻擊力+14，物理防禦力+10魔法防禦力+5
龍頭盔(ドラゴンヘレム)	全員	魔法攻擊力+50，物理防禦力+10

靴

名稱	能裝備者	效能
戰鬥靴	男性人物	物理防禦力+5，物理攻擊回避率+5%
星屑之長靴(星屑のブーツ)	女性人物	物理防禦力+5，物理攻擊回避率+5%
舞孃之靴(踊り子の靴)	女性人物	在禁斷之地拾得的防具，速度+20

裝備表(3)

名稱	能裝備者	效能
石化護符(石化のお守り)	全員	防止石化攻擊
魔力指輪	全員	魔法攻擊力+30
精靈指輪	全員	魔法防禦力+30
ATTACK METALIA	全員	物理攻擊力+20，魔法攻擊力+20
替身披肩(身かわしマント)	全員	物理回避率+20%
精靈披肩	全員	魔法回避率+20%
聖者のアンク	全員	在一定的機會下令被擊弊的人物復活
舞孃指輪(踊り子の指輪)	女性人物	速度+20
龍之楯(ドラゴンの楯)	全員	物理破壞減半
彩虹耳環(レインボーピアス)	全員	防止所有的異常狀態

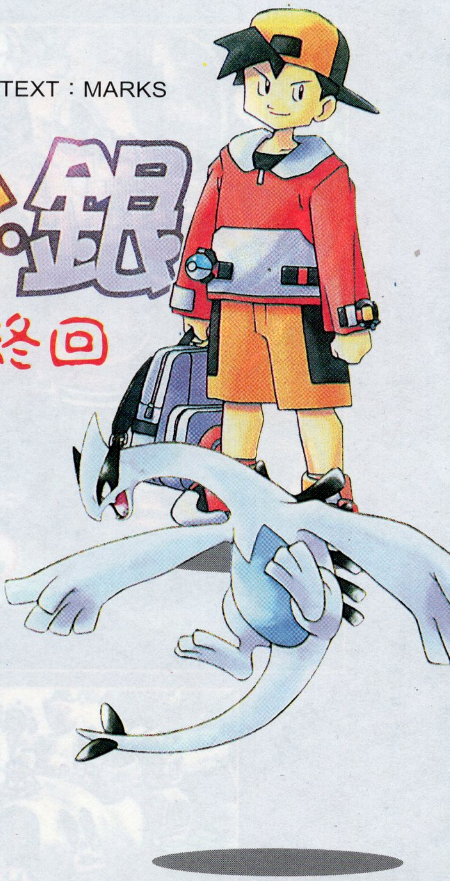
道具表(3)

名字	用途
NIGHT LAID(ナイトレイブ)	闇屬性全體強力攻擊
HELL FOG(ヒールフォグ)	令一名人物得到100% HP回復
FROZEN JET(フローズンジェット)	水屬性全體強力攻擊
清石化(石化の清め)	解除石化狀態
POWER UP(パワーアップ)	在3個回合之內，令人物強化
SPEED DOWN(スピードダウン)	在3個回合之內，令敵人速度減半
SPECTRE FLASH(スペクトルフラッシュ)	光屬性全體強力攻擊
イナズマコレダー	雷屬性全體強力攻擊

下期續







TEXT：MARKS

GOLD VS SILVER攻略最終回

GB
製造商：任天堂
發售日：發售中　售價：3800日圓(各版本)
容量：ROM帶
RPG/MEM/通信對應

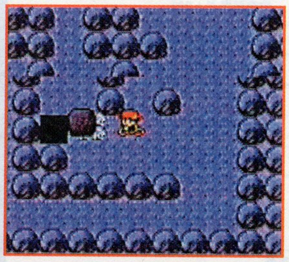
《Pokemon金、銀》攻略終於到了最後一回。今次筆者會帶大家完成今集的旅程，而且更會帶大家到舊世界，挑戰最強的精靈訓練員—小智。由於版數問題而沒有刊登上集地圖，而請參考102 105遊戲誌當中的Pokemon紅、藍、綠及比卡超版的地圖，以及今期內文後面的WORLD MAP。

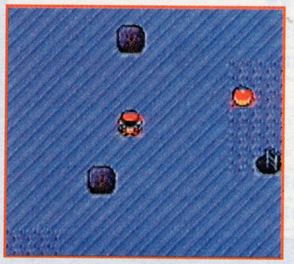
1.冰之捷徑



解決電波塔事件之後，SILVER便要續集餘下的旅程，而下一個目的地就是位置フスベシティ的第八個精靈場館，為了可以快捷地到達，所以利用了裝上秘傳機器03的Pokemon飛返チョウジタウン，而之前阻礙SILVER前進的男人已經離開。通過了滿佈好戰訓練員的44番街之後，就需要經過冰之捷徑才能抵達フスベシティ。不過要順利通過這個捷徑並不是一件容易的事，因為當中有不少比較複離的難題等待大家挑戰。在進入第一層不久，SILVER便會遇上一個結冰而需要利用石頭來行走的地方，最後SILVER運用了石頭的四個接觸面來通過(圖中的紅線就是這地方的行走方法)。在通往A點的途中會有一件非拿的道具—秘傳機器07(同樣是今集故事的最後一個秘傳機器)，可以用來爬上一些今集才有的瀑布之上。第兩個難題就在B1F(A)和B2F(A)裏，因為B2F的結冰地上沒有石頭作為攔截，因此SILVER就需要利用秘傳機器04的能力將B1F地圖內的四顆可移動的石頭推到四個不同位置的地洞之內，這樣便可以利用掉到B2F的四顆石頭通往C點，而之後的都比較簡單，可以看地圖來解決。



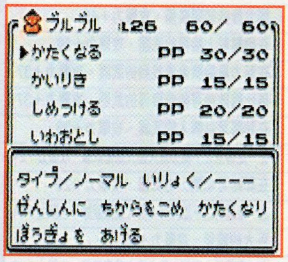




2.忘記秘傳技的方法



到達フスベシティ之後，SILVER在這城市中發現一個非常厲害的人，他不單能夠令Pokemon在戰鬥中修得的技忘記，甚至連不能刪除的秘傳技亦能忘記，而他在フスベシティ左下角的房子等候大家。為何要將這些重要的技忘記，因為裝上秘傳技的Pokemon當修得有用的新技，而不能刪除秘傳技的情況下，唯有把原本有用的技刪除，尤其是主要戰力的Pokemon。



3.フスベ精靈場館



在フスベ的上方就是SILVER最後挑戰的精靈場館。由兩層構成的這個精靈場館需要利用裝上秘傳機器04的Pokemon將2F的石頭推到地洞下，不過並不是全部推下。SILVER利用剛才推到溶岩上的石頭，到達館主イブキ站着的石'台。這裏的訓練員全部會使用DRAGON(龍)系的Pokemon，所以需要使用比較有利的冰系技。不過，對付イブキ的キングドラ時，這種有利的情況就會消失。多點使用一些補助技，便可令戰鬥變得有利。由於キングドラ懂得使用威力強勁的「なみのり」(秘傳機器03)，所以不得不提高警覺性。戰勝イブキ之後，她發覺SILVER身上沒有りゅうのキバ，而暫時不能將龍之聖章交給SILVER，並告訴SILVER如集齊8個聖章，就有資格參加Pokemon聯賽。



4.龍之洞穴

當SILVER知道這件事之後，便到精靈場館上方那個之前不能進入的龍之洞穴（りゅうのあな）。由於大部份都是海，所以需要利用裝上秘傳機器03的Pokemon來走動。在這裏的中央會有一座祭祀龍的廟宇。在廟宇右邊存在的一件道具就是「りゅうのキバ」，當SILVER將它拿起的時候，イブキ便在他面前出現。イブキ會把最後一枚聖章和わざマシン24交給SILVER，而わざマシン24的りゅうのいぶき就是龍系的技。此外イブキ還告訴SILVER Pokemon聯賽的舉行地點就在ワカバタウン（主角家位於的城市）的東面。

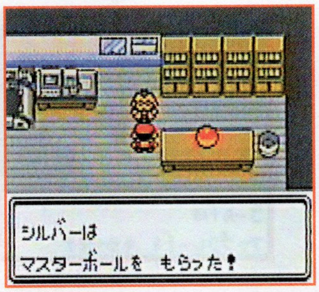




5.博士研究所

當SILVER取得最後聖章而走出龍之洞穴時，突然收到ウツギ博士的電話。原來博士那邊已經知道SILVER集齊了8個聖章，而且還叫SILVER到自己的研究所。SILVER便走往可以到達ワカバタウン的45、46番街。存在45、46番街的山洞就是くらやみのほらあな，而北方的入口便可以到之前不能到達的地方。SILVER經過了45、46番街之後，終於返到旅程的起點城市─ワカバタウン。ウツギ博士看見SILVER之後，便將什麼Pokemon也可以捉到的Master ball送給他。不過這個Master ball只會有一個，不要隨便使用。





6.前往石英高原的路

前往石英高原時，SILVER走到ワカバタウン的東面，利用秘傳機器03抵達27番街。通往26番街是需要經過27番街上方的トージョウのたき。由於要跨越當中的瀑布，所以有利用秘傳機器07（向瀑布方向按A掣）的必要。在出口附近的房子裏，與婆婆談話就可得到わざマシン37。由於往石英高原的道路比較長，而且沿途都會有強勁的訓練員，再加上到石英高原之前，GOLD會再次挑戰SILVER，所以現在是時候將最強的Pokemon換出來。在26番街之間，會有一間可以用作回復的休憩所，而每次回復等於渡過一天的時間。在進入勝利之道之前，應該把27番街南方的道具拾起，而這就是強勁的わざマシン22─「ソーラービーム」。





7.於出口再遇宿敵



在勝利之道裏是沒有任何訓練員，而宿敵就會在最後最後的時間才會出現。今次GOLD手持全都是擁有Lv.34以上的Pokemon，因此SILVER必須在之前作出萬全的準備迎戰。（？？？就是其最初手持的Pokemon最終型態）

GOLD 使用的 Pokemon

ニューラ	Lv.34
ゴルバット	Lv.36
レアコイル	Lv.34
ゴースト	Lv.35
ユンゲラー	Lv.35
？？？	Lv.38

8.決戰四天王

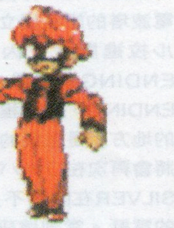
SILVER在經過長長的旅程之後，終於到了旅程的終點站─石英高原。在參加Pokemon聯賽之前，不妨在當中的Pokemon Centre及SHOP作出最後的補給和戰鬥準備。由於挑戰四大天王和勝利者的過程中，是不能被打敗的，而且他們手持的Pokemon平均最低都有Lv.40，再加上勝利者ワタル手持的Pokemon全都是不受任何屬性的龍系，所以之前最好買下十多個すごいキズぐすり（回復200體力）和一些令異常狀態回復的道具。今次「金、銀」的四大天王比起「紅、綠、藍、比卡超」的，面貌會有一些改變之後，而且多了使用龍系的勝利者─ワタル。





四天王（1）イツキ（E系）

如果以惡系來對付其超能力系的Pokemon，就會對戰鬥比較有利，或者使用多一點惡系的技。



使用的Pokemon

ネイティオ	Lv.40
ルージュラ	Lv.41
ナッシー	Lv.41
ヤドラン	Lv.41
ネイティオ	Lv.42

四天王（2）キョウ（毒系）

對クロバット以外的Pokemon使用地系攻擊會比較有利，



使用的Pokemon

アリアドス	Lv.40
モルフォン	Lv.41
フォレトス	Lv.43
ベトベトン	Lv.42
クロバット	Lv.44

四天王（3）シバ（鬥系）

使用飛行及超能力系的技會得到相當效果，但派出鬼系的Pokemon，其會使用「みやぶる」令攻擊無效化。



使用的Pokemon

カポエラー	Lv.42
サワムラー	Lv.42
エビワラー	Lv.42
イワーク	Lv.43
カイリキー	Lv.46

四天王（4）カリン（惡系）

以其相剋的屬性—格鬥系Pokemon，其實「惡」系以外的其他類型都有顯著效果，只要對其弱點攻擊，便可完事。



使用的Pokemon

ブラッキー	Lv.42
ラフレシア	Lv.42
ゲンガー	Lv.45
ヤミカラス	Lv.44
ヘルガー	Lv.47

勝利者ワタル（龍系）

對カイリュー來説，使用冰系技會非常有效，而其他Pokemon就可以以相剋屬性對付。



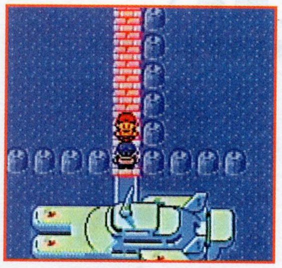
使用的Pokemon

ギャラドス	Lv.44
カイリュー	Lv.47×2
プテラ	Lv.46
リザードン	Lv.46
カイリュー	Lv.50

9.登上アクア號

當SILVER打倒了四大天王以及ワタル之後，便成為了勝利者，而電波塔的記者便立刻上前報導這個歷史時刻。不過SILVER卻被ワタル拉進殿堂之內，而這時就是迎接ENDING的時候。雖然各位終於取得ENDING，但旅程卻剛剛開始，而修行的地方就是上集的世界カントー。遊戲將會再次在ワカバタウン開始旅程，而SILVER在開始不久便收到ウツギ博士的電話。當到達研究所後，SILVER才知道博士已為了自己安排一張遠征カントー的「ふねのチケット」，而之後便抵達アサキシティ準備乘坐高速船アクア號，出發到カントー大陸。





10.尋找迷路的小女孩

登上アクア號之後，SILVER才發現船倉內仍然會有好戰的訓練員等待着，而在這個EVENT後，アクア號會定期航行。在乘坐アクア號不久，SILVER便與老紳士發生碰撞，原來他正在尋找其孫女，而下層的船員亦正找尋找其朋友的下落。在自己房間的隔鄰會發現一個船員，他會強行與SILVER戰鬥，而戰勝船員後便可以在下層自由行走。最後在船長室找到小女孩，而老紳士就以「メタルコート」作謝禮送給SILVER。這個時候アクア號亦已抵達位置カントー的クチバシティ。





11.到達ヤマブキシティ

由於カビゴン正正阻擋着11番街的道路，所以SILVER唯有經6番街到ヤマブキシティ。在這個城市中央的大廈就是3年前發生騷亂的地方，而今次只可以進入第一層，但第二層則不能進入。與把守樓梯的警衛談話時，會得到新產品「アップグレード」。右下方房間的中年男子，會在談話時將わざマシン29送給SILVER。位置城鎮左上方的車站由於發電所的出現問題，所以特急暫時不能開動。因此現在需要到位於10番街附近的發電所進行調查。





12.發電所

前往發電所途中，SILVER雖然經過擁有第二個精靈場館的ハナダシティ，不過SILVER、卻發現當中一人也沒有。到達10番街的盡頭，再使用秘傳機器03便來到負責供給電力的發電所。SILVER在問過所內的職員之後，便知道所長就在發電機機房。原來新型發電機的組件被不知名的人偷走了，因此發電所無法生產電力。當SILVER正想離開發電所時，突然收到「有個怪人在ハナダシティ出現」的情報，所以SILVER打算前往ハナダシティ調查。





13.怪人就是……

由於SILVER在ハナダシティ四周調查仍然沒有結果，所以他便想走進精靈場館看看館主有否回來。不過SILVER卻在場館的入口與一個怪怪的黑衣男人碰個正着，但那黑衣人居然急急腳逃走了，而SILVER亦感覺有點到不對勁，因此他追蹤那男人進行調查。最後終於在24番街找他，原來他就是火箭兵團的餘黨，而且更向SILVER進行攻擊。在打敗他之後，那傢伙終於將偷走組件的事説出來，而那組件就是收藏在精靈場館之內。在他逃去之後，SILVER於是回場館的水邊調查(不要帶着裝上秘傳機器03的Pokemon)，而且亦找回了きかいのぶひん。將組件交給所長之後，亦表示了事件已經解決了，而最後所長把わざマシン07送給SILVER。





14.取得定期車票

除了乘坐アクア號之外，乘坐特急火車亦是其中一個可以返回ジョウト的方法，而且每日都會開出。不過乘坐特急火車是必需乘車券，而住在ヤマブキ的人都會有一張無限使用的定期車票(ていきけん)。這城市左上方的房子裏有一個懂得模仿的女孩，而她正在為遺失了ピッピ公仔的事煩惱。原來那女孩的ピッピ公仔就在クチバシティ的精靈場館上方房子內，而與喜歡歡俱樂部的男子交談便可取回ピッピ公仔。當女孩取回ピッピ公仔之後，便會把ていきけん送給SILVER，這樣SILVER便可利用特急火車穿梭於兩大陸之間。





15.終於找到カスミ

在解決兩個事件之後，SILVER便向着24番街方向前進。雖然24番街沒有訓練員挑戰，但之後的25番街便遇上了一班強勁的訓練員，而且連續八個訓練員都是不能迴避戰鬥，加上他們手持的Pokemon都平均有Lv.30以上，所以與他們戰鬥時需要留意Pokemon的體力。在戰勝他們之後，SILVER便繼續向前走，而他在房子前面的板橋終於找到カスミ，原來她正與一名男子約會，而當カスミ見到SILVER便立刻返回ハナダ精靈場館。





16.收音機的用途

當特急火車再次通行時，就可以到シオンタウン的電波塔與身處一樓的局長交談，而他會因為SILVER解決發電所事件，將かくちょうカード送給SILVER。之後就可以將收音機調至頻道20，而該頻道正播放着Pokemon之笛的音樂，這樣在阻塞11番街的カビゴン面前播放，可以令她從睡眠甦醒過來。雖然打敗他就可回復11番街的暢通，但這時其實亦可將他收服，不過難度就十分之高。





17.漁夫之寶

大家還記得把ボロのつりざお和いいつりざお送給SILVER的那個人嗎？而他的弟弟就是住在12番街唯一的房子裏，當SILVER與他交談，便可以得到同樣用來釣魚的すごいつりざお，而其功效更會比之前的好，這樣可以釣到湖底的Pokemon。



18.必取之物品

這是非常重要的EVENT，因為在這EVENT中可以取得另一面用來捕捉傳説Pokemon—ホウホウ或ルギア的其中一件重要道具。與身處於ニビシティSHOP附近的老伯伯交談，便可得到金版「ぎんいろのはね」或銀版「にじいろのはね」，這就可以捕捉另一隻傳説Pokemon 。



19.激烈的宿敵戰

SILVER經過ニビシティ和3番街之後，終於來到おつきみやま。不過當SILVER進入洞內之後，便立即產生和勝利者之路同樣情況的EVENT—與宿敵GOLD進行最後的戰鬥，而他所使用的Pokemon都得到大幅度強化，所以需要作出準備才進洞內。在戰勝GOLD之後，便會出現替換的EVENT。GOLD會逢星期一、三在挑戰四大天王的位置挑戰SILVER，逢星期二、四側會在りゅうのあた進行修練而不會發生戰鬥。



20.最後精靈場館

當挑戰15個精靈場館，而取得15枚聖章之後，SILVER終於抵達トキワシティ。當SILVER正準備挑戰最後的精靈場館時，卻發現館主グリーン(小茂)不知所蹤，而他又好像カスミ那樣進行約會，所以暫時不能進行館主戰。不過SILVER在マサラタウン對開的グレン島卻發現グリーン站在火山附近，原來他因為最近火山會有爆發的危險，所以在島上進行觀察。當小茂見到SILVER之後，便回到トキワ精靈場館等候SILVER的挑戰。



21.達成16枚聖章目標

在打完小茂之後，便可得到第16枚聖章，而這亦是最後的一枚。這時SILVER就可以往マサラタウン中的オーキド博士研究所。當オーキド博士見到SILVER取得カントー大陸的8枚聖章之後，便告訴SILVER知道，他已經獲准進入シロガネ山，而且トキワシティ至22番街，以及勝利者之路左面往28番街的入口亦經已開啟了。



22.挑戰最強訓練員

在シロガネ山的洞穴裏共有3層。在第三層的紳處會有一個最強的訓練員正等待SILVER挑戰，而他就是上集的主角一小智，其手持的Pokemon是非常強勁的，平均每隻都有Lv.70以上，所以挑戰他之前，必須進行強化Pokemon的訓練（戰鬥），而且購買多點回復用的道具。



小智使用的Pokemon

ピカチュウ	Lv.81
エーフィ	Lv.73
カメックス	Lv.77
カビゴン	Lv.75
リザードン	Lv.77
フシギバナ	Lv.77

クチバ精靈場館一マチス（電）

由於マチス會使用電系的Pokemon，所以SILVER派出一些不怕電系攻擊的地系Pokemon，如果加上使用「じしん」等技，其效果會更高。

マチス使用Pokemon

ライチュウ	Lv.44
マルマイン	Lv.40×2
エレブー	Lv.46
レアコイル	Lv.40



ヤマブキ精靈場館一ナツメ（E）

由於超能力系的天敵一惡系會在「金、銀」版中出場，所以使用惡系的Pokemon時，會得到壓倒性優勢。

ナツメ使用Pokemon

エーフィ	Lv.46
バリヤード	Lv.46
フーディン	Lv.48



タマム精靈場館一エリカ（草）

雖然炎、蟲、飛行、毒等Pokemon對付草系時會得到優勢，但相反地使用水、岩、地的Pokemon會有被一擊必殺的危險性

エリカ使用Pokemon

モンジャラ	Lv.42
キレイハナ	Lv.46
ワタッコ	Lv.41
ウツボット	Lv.46

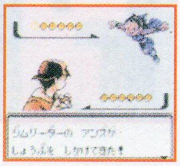


セキチク精靈場館一アンズ（毒）

對付毒系最有效的Pokemon，就是地和超能力系。不過要找到真正的アンズ，都並不是一件容易的事。

アンズ使用Pokemon

クロバット	Lv.36
マタドガス	Lv.36×2
モルフォン	Lv.39
アリアドズ	Lv.33



ハナダ精靈場館一カスミ（水）

對付水系Pokemon最好的屬性當然是電系的技。這個世界亦有例外的，而草系就是可以列入候補的屬性。

カスミ使用Pokemon

ゴルダック	Lv.42
ヌオー	Lv.42
ラプラス	Lv.44
スターミー	Lv.47



ニビ精靈場館一タケシ（岩）

對付岩系Pokemon當然是草、水、冰系的最為有效。基本來說，最好就是看着對手的Pokemon而派出最適合的。

タケシ使用Pokemon

ゴローン	Lv.41
サイホーン	Lv.41
オムスター	Lv.42
イワーク	Lv.44
カブトプス	Lv.42



ふたご島精靈場館一カツラ（炎）

對付炎系的Pokemon當然是水系的技，但其實地系的技亦都會對炎有效，而這些都是上級訓練員需要知道的事。

カツラ使用Pokemon

マグカルゴ	Lv.45
ブーバー	Lv.45
ギャロップ	Lv.50



トキワ精靈場館一グリーン（不定）

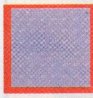
小茂使用的Pokemon是分散於不同的類型，而且以平衡性為基本，所以應該以主力的成員來決戰。

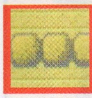


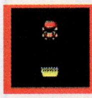
使用秘傳技的地方


秘傳技（1）
いあいぎりり

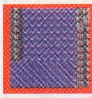

秘傳技（2）
そらをとぶ


秘傳技（3）
なみのり


秘傳技（4）
かいりき


秘傳技（5）
フラッシュ


秘傳技（6）
うずしお


秘傳技（7）
たきのぼり

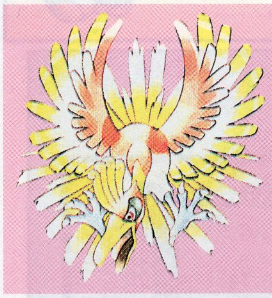
屬性相對表

對手屬性	有利屬性
普通	格鬥
炎	水、地、岩
水	電、草
電	地
草	炎、冰、毒、飛行、虫
冰	炎、格鬥、岩、鋼
格鬥	飛行、超能力
毒	地、超能力
地	水、草、冰
飛行	電、冰、岩
超能力	虫、鬼、惡
虫	炎、飛行、岩
岩	水、草、格鬥、地、鋼
鬼	鬼、惡
龍	冰、龍
惡	格鬥、虫
鋼	格鬥、地、炎

己方屬性	有利屬性
普通	—
炎	草、冰、虫
水	炎、地、岩
電	水、飛行
草	水、地、岩
冰	草、地、飛行、龍
格鬥	普通、冰、岩、惡、鋼
毒	草
地	炎、電、毒、岩、鋼
飛行	草、格鬥、虫
超能力	格鬥、毒
虫	草、超能力、惡
岩	炎、冰、飛行、虫
鬼	超能力、鬼
龍	超能力、龍
惡	超能力、鬼
鋼	冰、岩

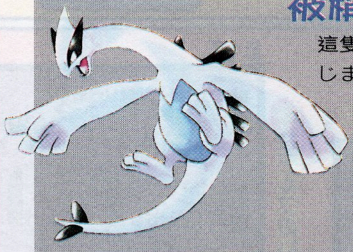
普通（ノーマル）_炎（ほのお）_水（みず）_電（でんき）_草（くさ）_冰（こおり）_格鬥（かくとう）_毒（どく）_地（じめん）_飛行（ひこう）_超能力（エスパー）_虫（むし）_岩（いわ）_鬼（ゴースト）_龍（ドラゴン）_惡（あく）_鋼（はがね）

兩大傳說POKEMON



屋頂上的ホウホウ

這隻傳說之Pokemon返回了原本居住的地方—スズのとう。在「金」版以Lv.40出現，而「銀」版則以Lv.70出現，需要持有「にじいろのはね」。ホウホウ是屬於炎和飛行系的Pokemon，對水系Pokemon較弱。捕捉ホウホウ可以用HYPER BALL「ハイパーボール」。



被稱為銀色ルギア

這隻傳說之Pokemon居住在うずまきじま的深處。牠與ホウホウ剛好相反「銀」版以Lv.40出現，而「金」版則以Lv.70出現，需要持有「ぎんいろのはね」。ルギア是屬於超能力、飛行系，對電、岩系比較弱，尤其是新增的惡系。

可取得的道具

こおりのぬけみち
- ひでんマシン０７
- ポイントアップ
- まんたんのくすり
- なんでもなおし
- とけないこおり
- わざマシン４４
- ブロムヘキシン

りゅうのあな
- りゅうのキバ

４５番街
- ピーピーエイダー
- まんたんのくすり
- スペシャルアップ
- げんきのかけら

４６番街
- クリティカッター

くらやみのほらあな
- キズぐすり
- げんきのかけら
- わざマシン１３
- すごいキズぐすり
- なんでもなおし

２６?２７番街
- ふしぎなアメ
- つきのいし
- わざマシン２２
- ピーピーマックス

チャンピオンロード
- なんでもなおし
- げんきのかたまり
- スペシャルアップ
- かいふくのくすり
- わざマシン２６

イワヤマトンネル
- わざマシン４７
- ピーピーエイダー
- ポイントアップ
- げんきのかけら
- ブロムヘキシン

２４?２５番街
- タウリン

１２?１３番街
- リゾチウム
- きんのたま

１４番街
- ポイントアップ

２番街
- インドメタシン
- クリティカッター
- まんたんのくすり
- ピーピーエイダー

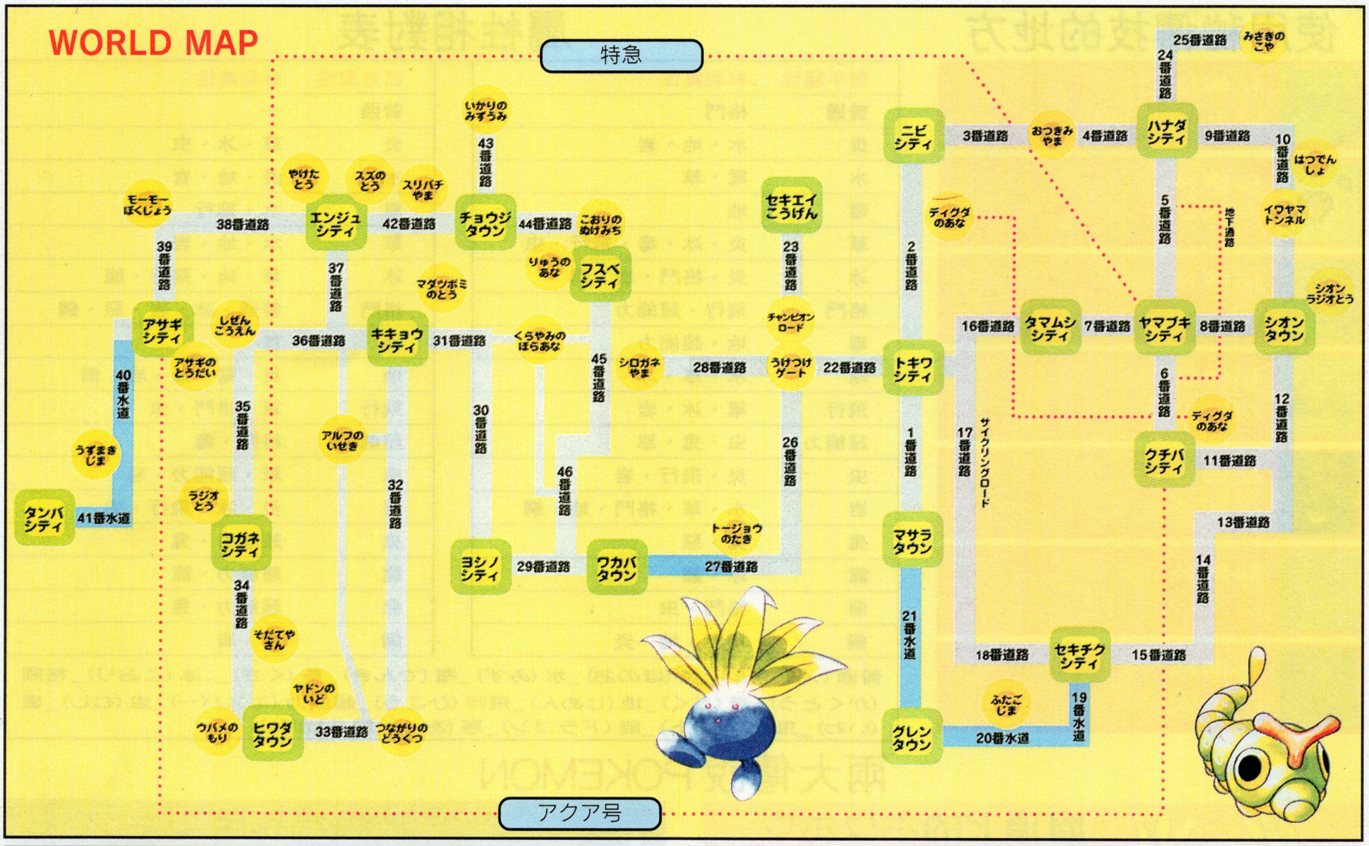
４番街
- マックスアップ

シロガネやまのどうくつ
- ヨクアタール
- あなぬけのひも
- ピーピーマックス
- げんきのかたまり
- かいふくのくすり

スズのとう
- なんでもなおし
- いいキズぐすり
- あなぬけのひも
- ハイパーボール
- ふしぎなアメ
- げんきのかたまり
- ピーピーマックス
- きんのたま
- かいふくのくすり

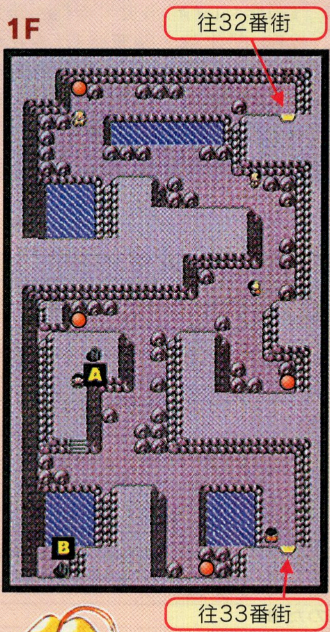
うずまきじま
- かいふくのくすり
- インドメタシン
- きんのたま
- あなぬけのヒモ
- エフェクトガード
- リゾチウム
- かいふくのくすり
- ピーピーマックス
- ハイパーボール
- げんきのかたまり

WORLD MAP



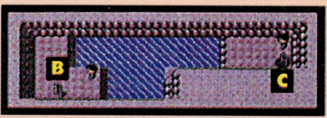
つながりのどうくつ

1F

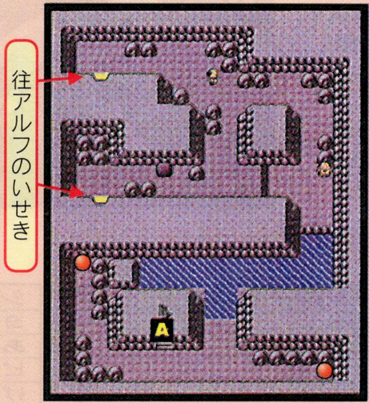




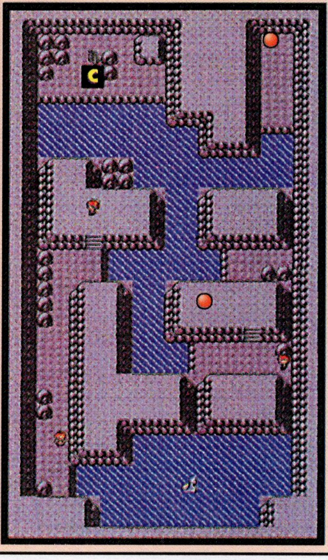
B1F



B1F

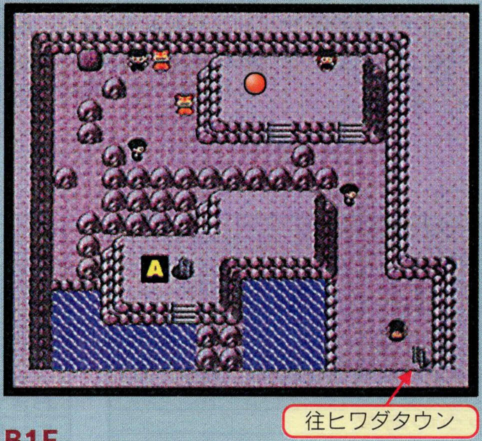


B2F

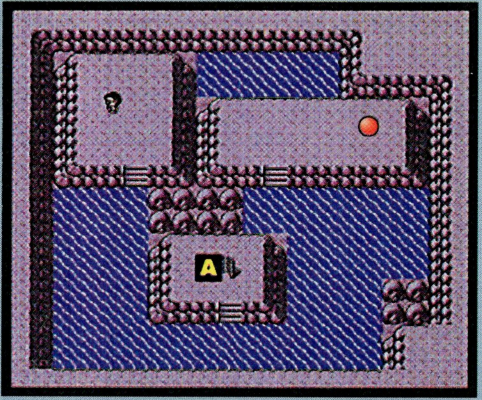


ヤドンのいど

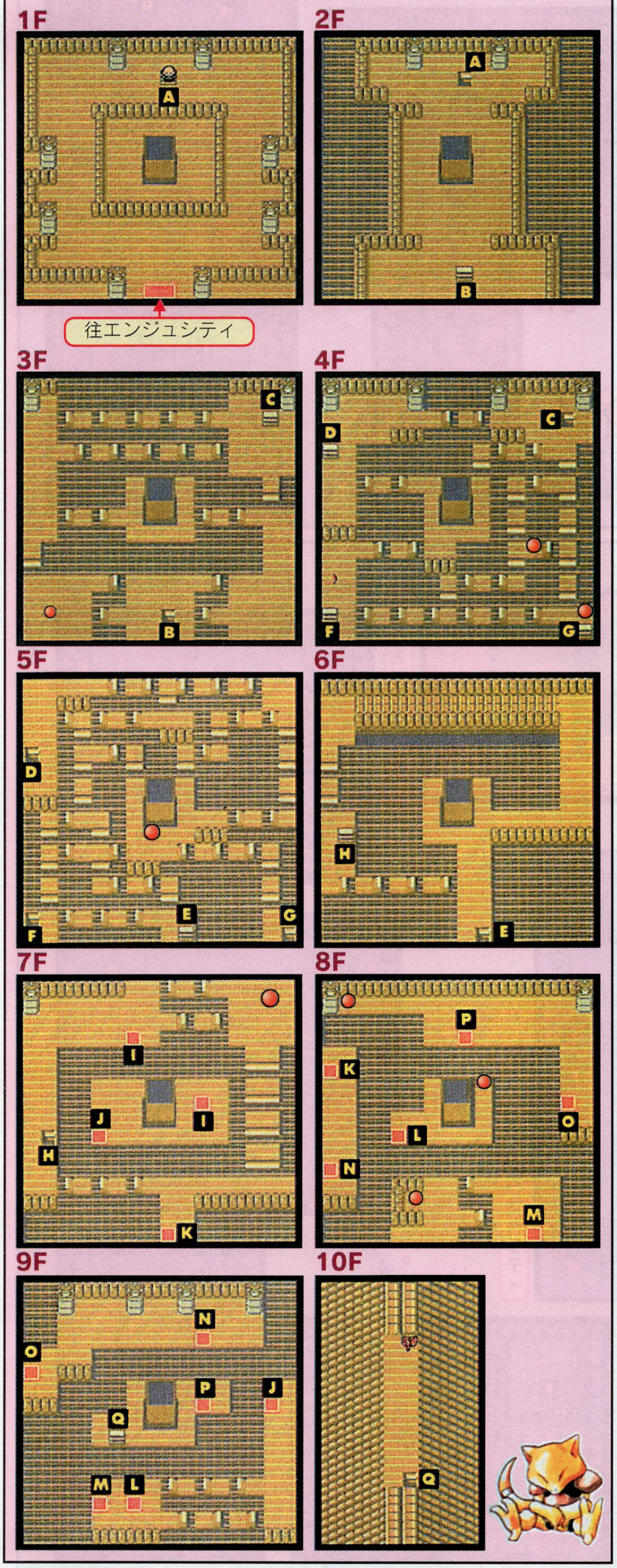
1F



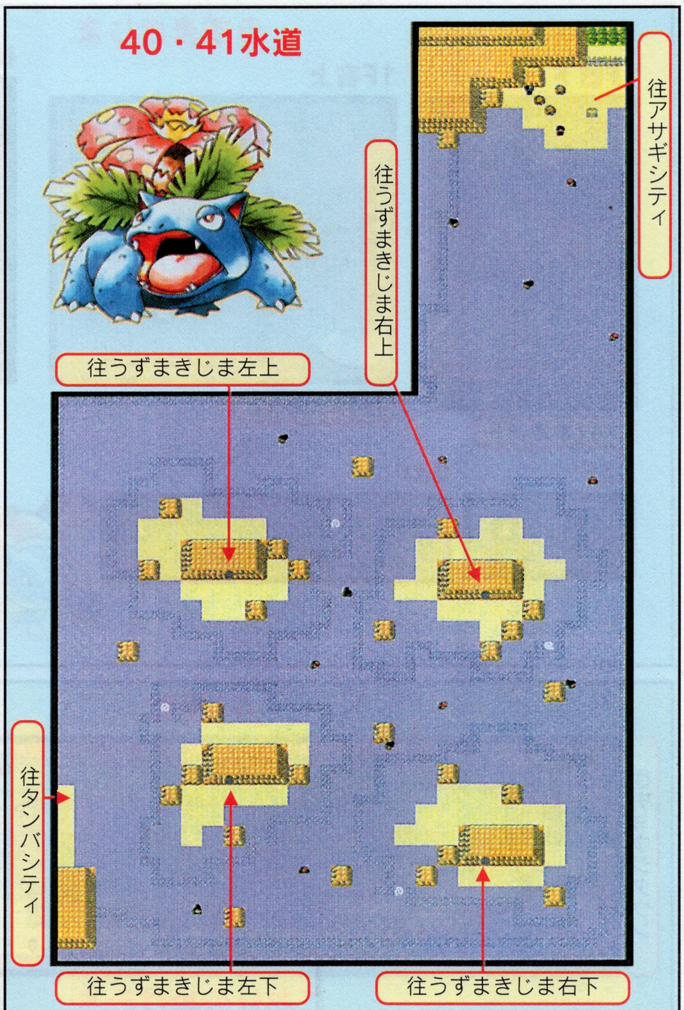
B1F



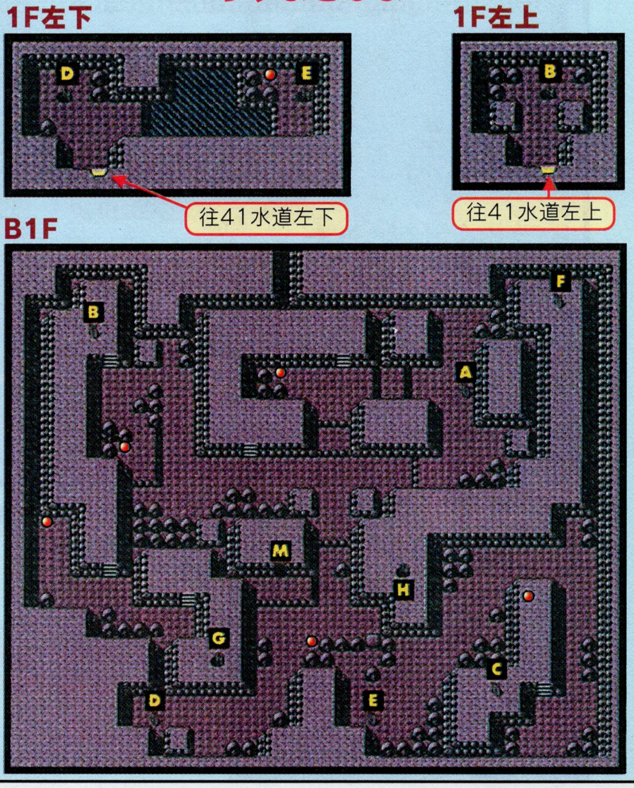
スズのとう

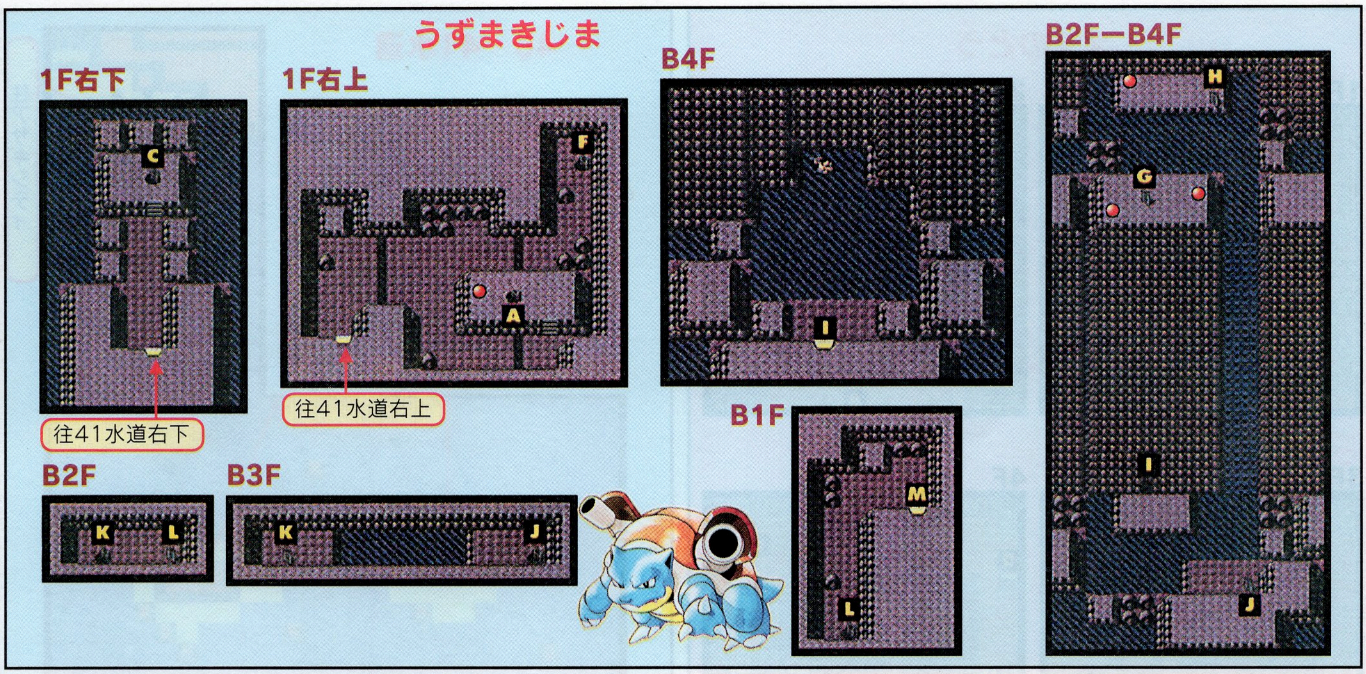


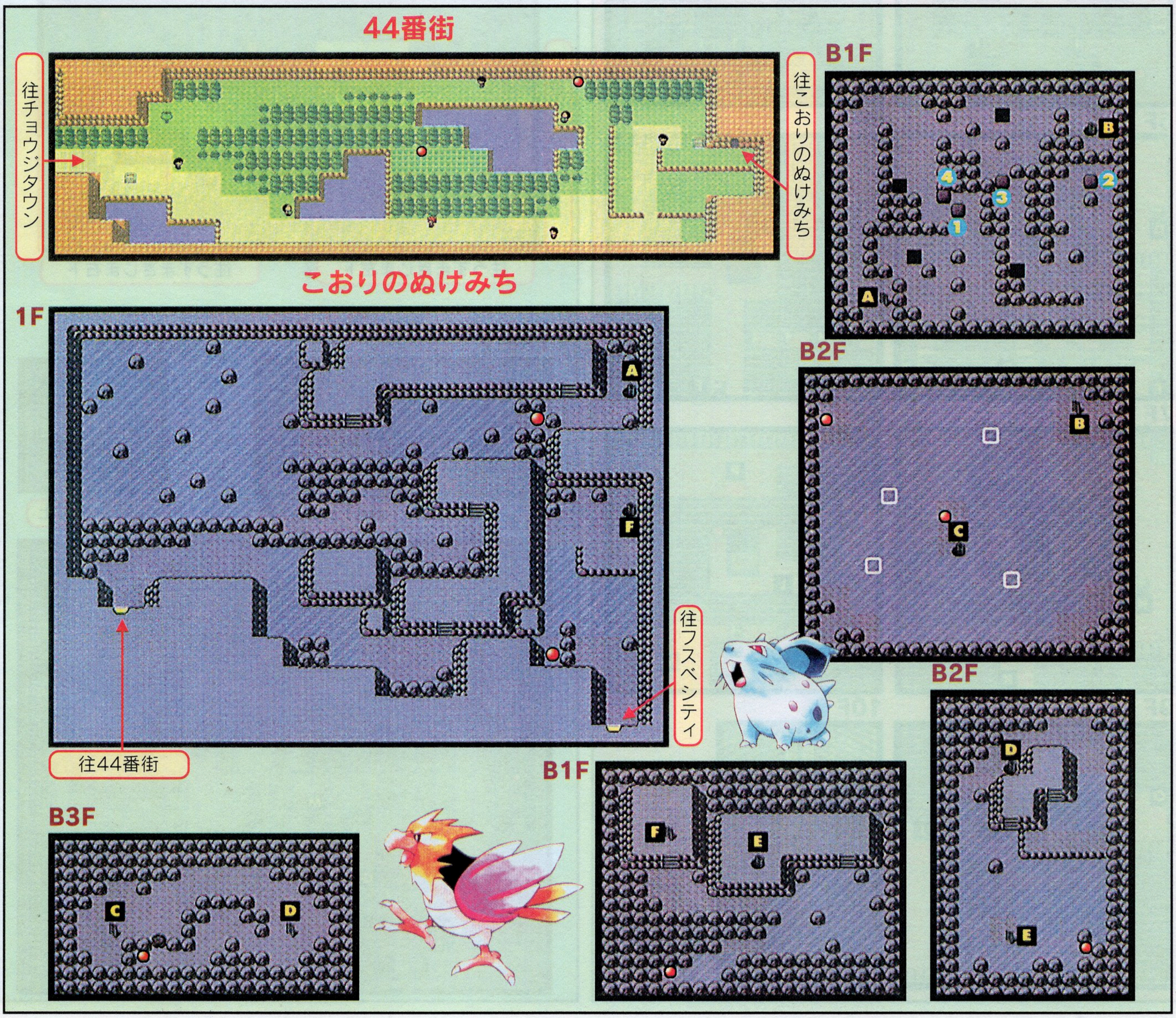
40・41水道



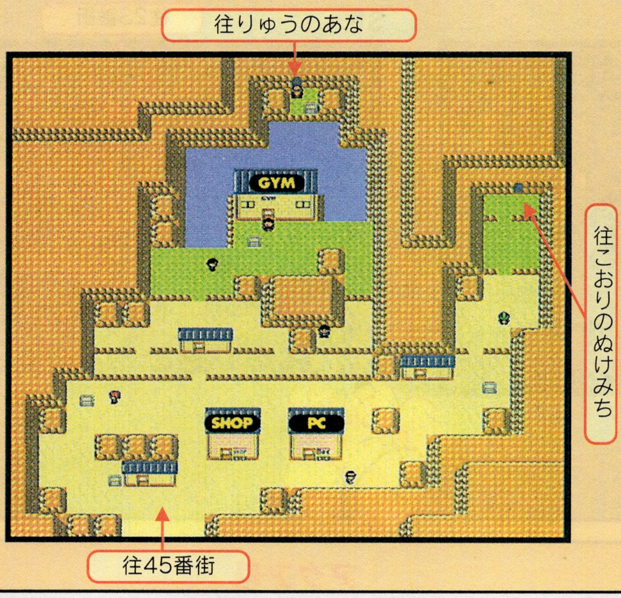
うずまきじま



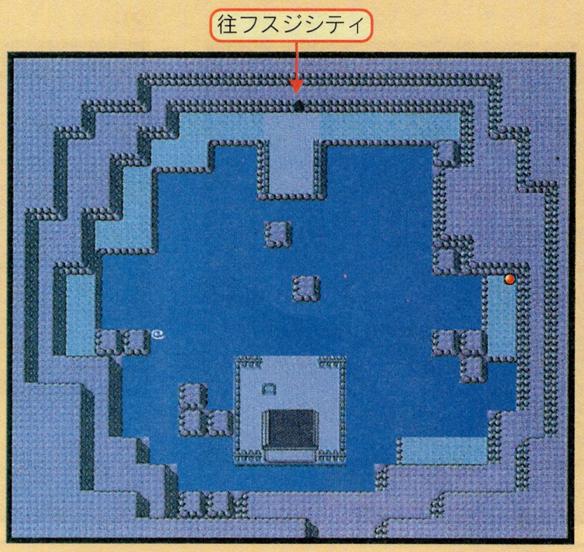

うずまきじま
1F右下
1F右上
B4F
B2F—B4F
往41水道右下
往41水道右上
B1F
B2F
B3F


44番街
往チョウジタウン
往こおりのぬけみち
B1F
こおりのぬけみち
1F
B2F
往フスベシティ
往44番街
B2F
B1F
B3F

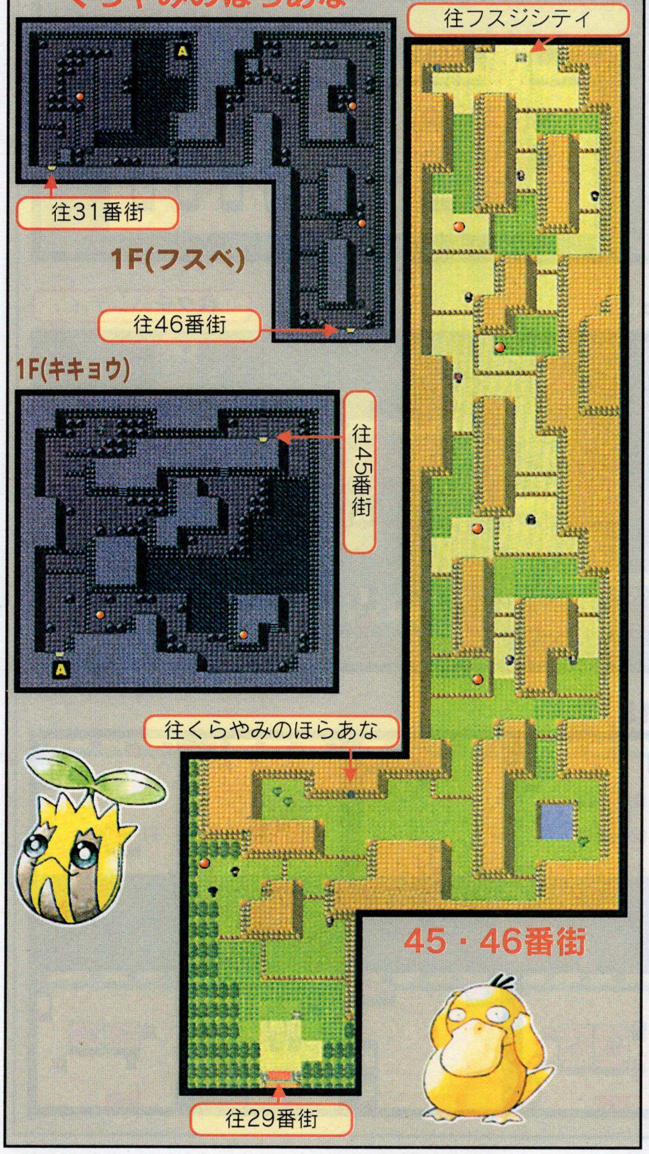
フスベシティ



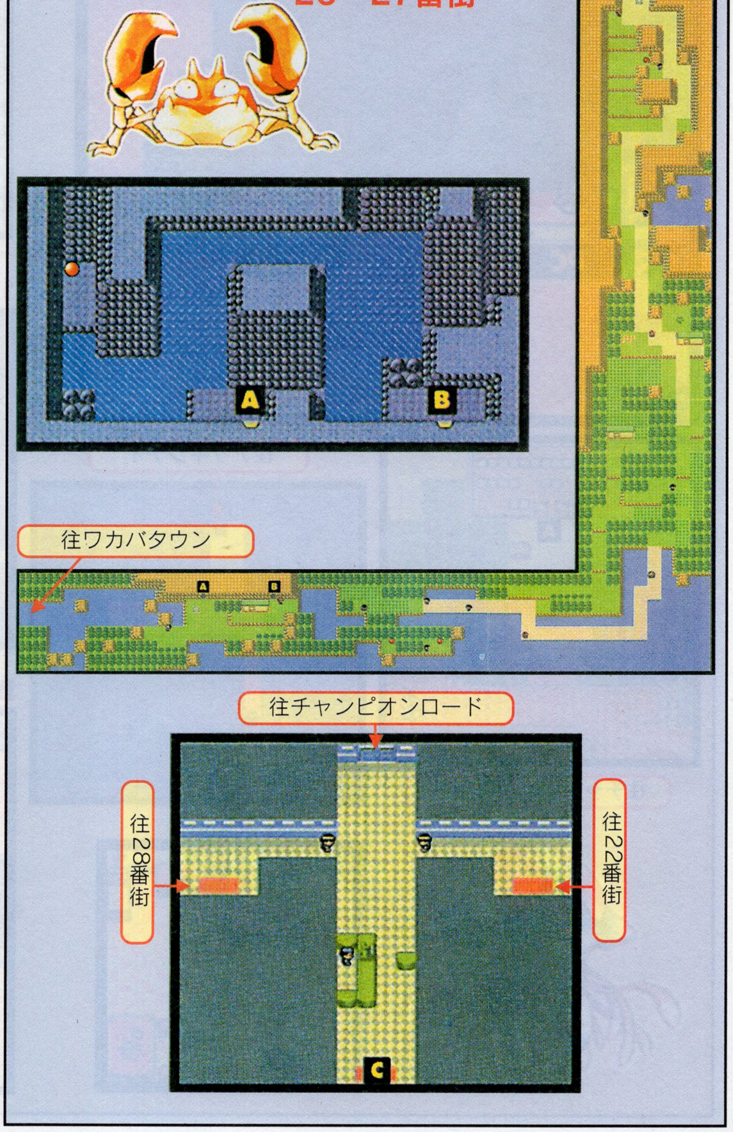
りゅうのあな



くらやみのほらあな

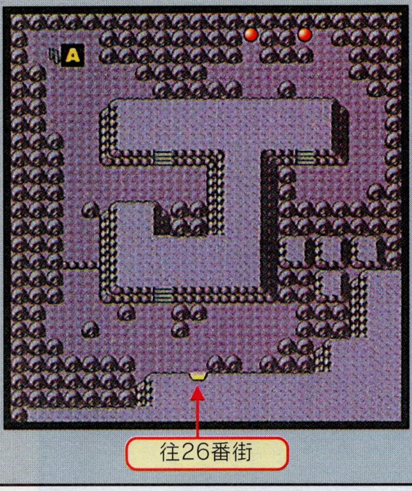


26・27番街

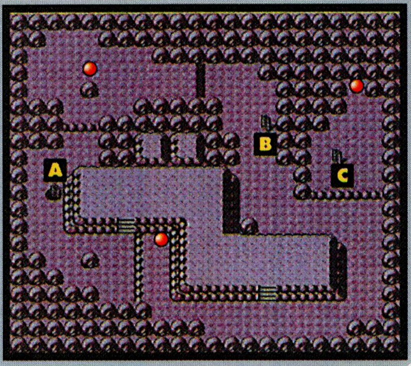


チャンピオンロード

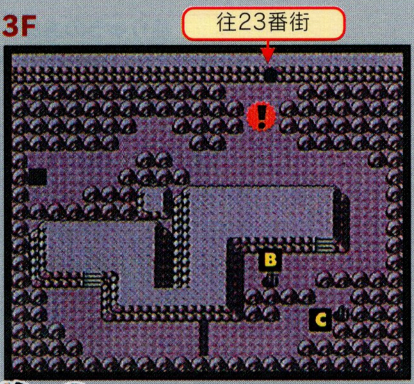
1F



2F

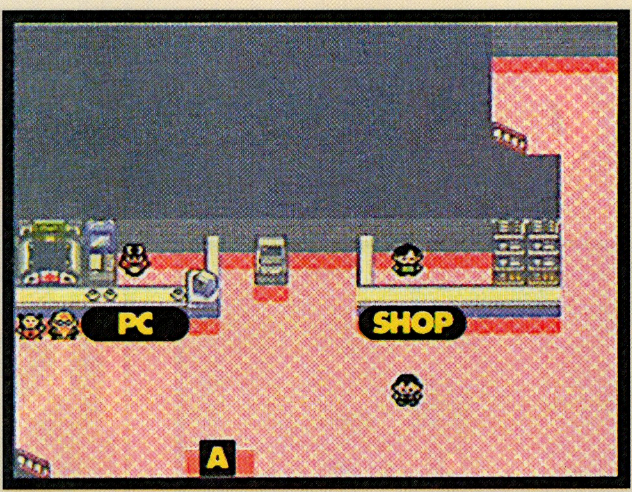


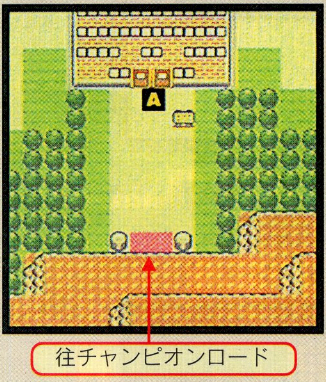
3F

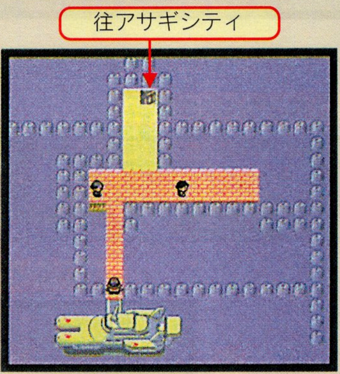


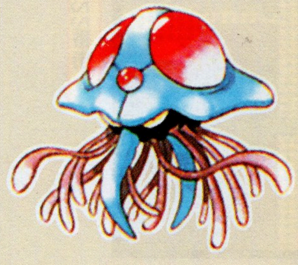


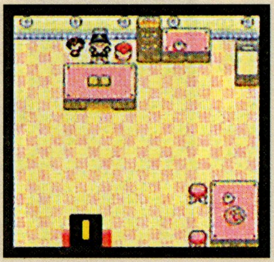
セキエイこうげん



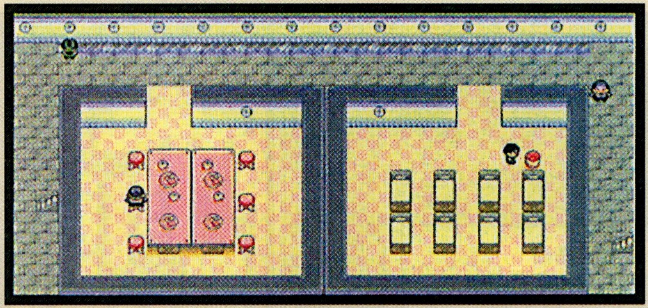




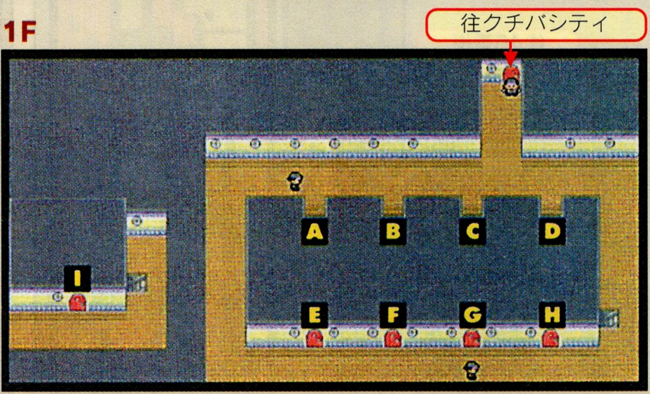




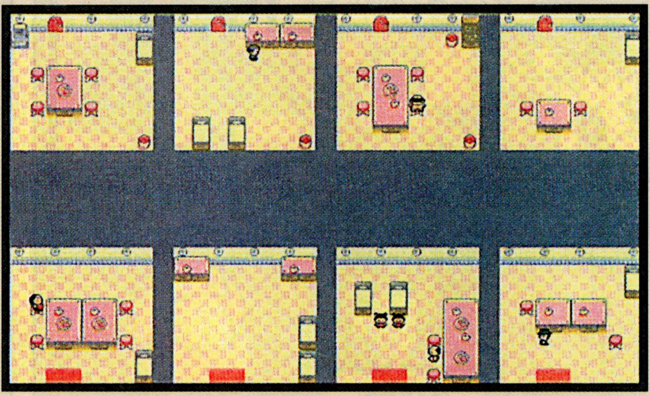
アクア号



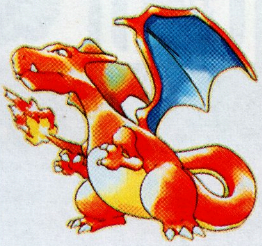
1F

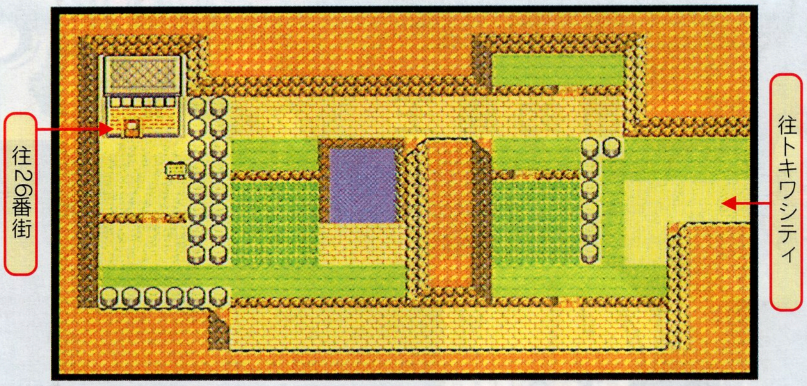


B1F



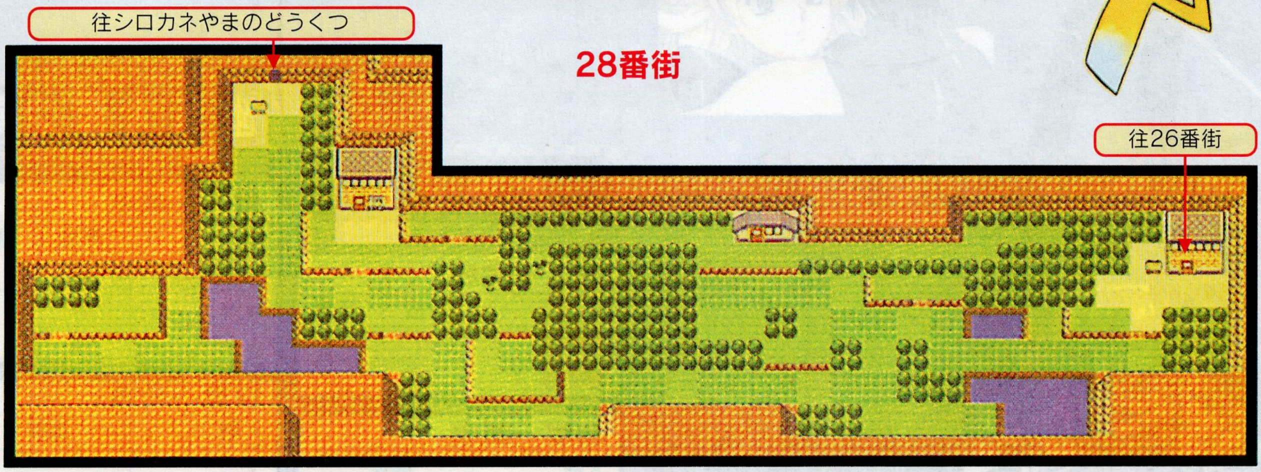
22番街





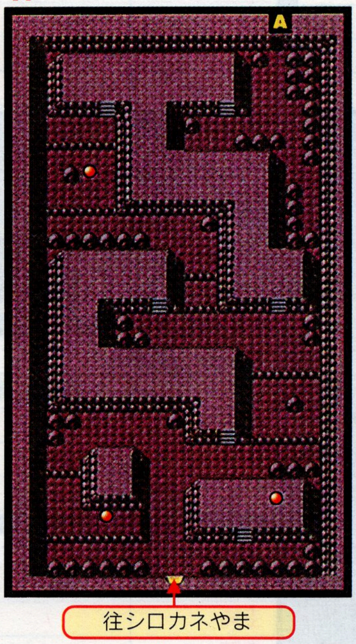


28番街

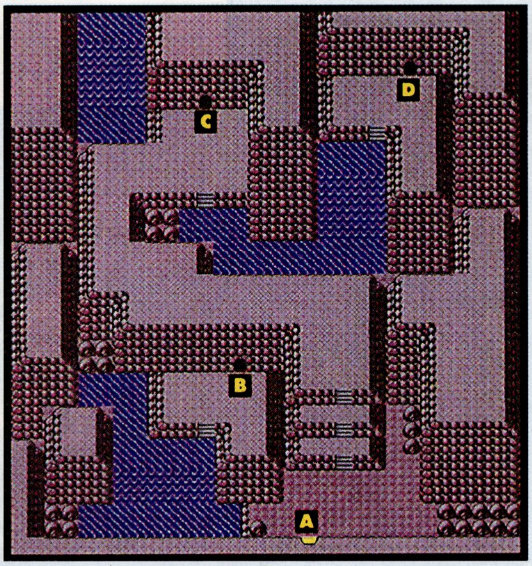


シロカネやまのどうくつ

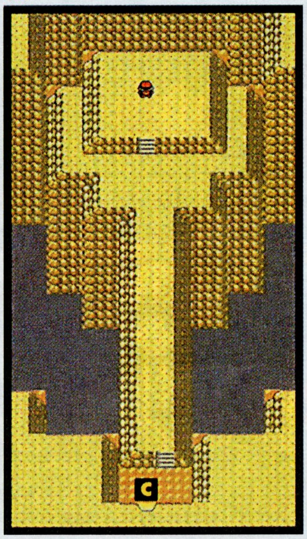
1F

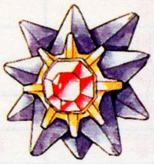


1F—2F

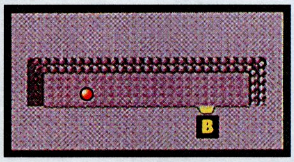


2F

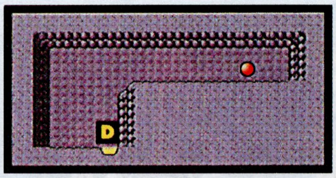




2F



2F





TEXT：酒井明



PS
製造商：ATLUS
售價：6800日圓　發售日：發售中
容量：2 CD-ROM　記憶：2 BLOCK
RPG／MEM／1P

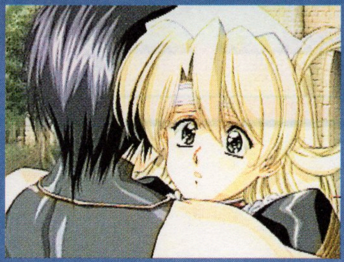
GROWLANSER グローランサー

偽冒的國王





主角們把學園長擊倒後，便返回王宮並且得到兩天假期，放假後突然有朦面人來到王城追殺奧理安多，主角們把三個朦面人擊倒後，便告知國王，現在的巴之丹國王是假冒的，真正的國王是奧理安多，國王知道後便給予主角們新的任務，協助奧理安多奪回巴之丹的王位，而奧理安多亦加入了主角的行例，他們首先來到零古斯王城(ランザック王城)，從這裡得知現在的巴之丹國王是一個複製人，要證明奧理安多是巴之丹國王，便要先把被幽禁的王母救出，所以「因斯魯」(ヴェンツェル)便織給了一封給王母的信給主角們，然後主角們便向著「加魯艾奧斯監獄」(ガルアゴス監獄)的東面行(右方)，來到了幽禁王母的大屋，把信交給王母後，立母便成為了主角們的同行者，走出了幽禁的大屋後，主角們便遇到了朦面騎士部隊，把敵人擊倒後，主角們便向著奧利比湖(オリビエ湖)的東面(右面)行，來到了「芝沙希路古」(シユッツベルグ)找「達古拉斯卿」(ダグラス卿)。







幽禁大屋之戰

敵人一覽表

敵人	等級	數量
朦面騎士	35	2
異形	29	3
牛頭魔	30	2

自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
卡蓮	/
奧理安多	/
王母	NPC

王城之戰

敵人一覽表

敵人	等級	數量
朦面男	37	1
朦面男	33	2

自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
卡蓮	/
奧理安多	NPC

反擊

達古拉斯知道了奧理安多才是真正的國王後，便給了主角們一封信，之後他們便到了「卡拉斯路士」(ガラシールズ)，迪比負責約斯利亞到位於「卡拉斯路士」左下方的洞穴等候，在洞穴內主角們將達古拉斯的信交給斯利亞，斯利亞知道了事情後，便答應主角們一起反攻巴之丹王國，在洞穴內的寶箱會找到知惠のリンゴ、秘傳書、ラウリン指輪、賢者田石和連續斬奧義田書，離開洞穴主角們便返回零斯古王城，在城內遇到零斯古的將軍和「因斯魯」(ヴェンツェル)，與他們談話後，主角們便返回「卡拉斯路士」(ガラシールズ)找斯利亞，奧理安多與斯利亞的軍隊合流後，主角們便反回王都去了，向國王報告後，便得到三天假期，假期後便發覺卡蓮不見了，所以主角們到魔法學園找美沙和安理奧斯特加入，之後他們向著「芝沙希路古」(シユッツベルグ)的右面行來到了軍營，休息後一會到了晚上，他們與王母談話，並到了軍營北面的空地，突然有一群朦面的人到來，並燃燒起草地來，主角們便把他們擊倒，成功救出了王母來。











軍營之戰

敵人一覽表

敵人	等級	數量
朦面男	34	6
朦面男	39	1
加姆拉(・ミ・ミ・ミ・ミ)	45	1

自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
美沙	/
安理奧斯特	/
王母	救助目標

再遇怪物使用者



擊倒所有朦面的人後，才知道原來朦面人的其中一個是薩路斯，薩路斯的妹妹卡蓮被加姆拉所虜去，所以逼不得以，便替加姆拉效力，亦希望主角們能救助卡蓮，之後主角們便向著軍營的東南方(右下方)行，來到了渡河的橋，可是卻被一大群怪物所欄截，所以他們只好往橋的西南面(左下方)行，他們來到了一個洞穴，在洞穴內外也有很多怪物出現，最後在洞穴內的左上方遇到較早前遇到的怪物使用者，原來橋上的怪物是他的傑作，主角們把他擊倒後，便返回渡河橋，這裡兩軍正準備交戰，突然「奧斯卡」(オスカー· リーヴス)要求交涉，「達古拉斯卿」(ダグラス卿)便與他談判了起來，奧斯卡了解了事件後，便答應協助攻打巴之丹，之後主角便開始找尋卡蓮，準備救助卡蓮逃出加姆拉魔掌的旅程，此事件不是強制事件，玩者可隨意選擇救助或不救助卡蓮。







怪物使用者之戰

敵人一覽表

敵人	等級	數量
怪物使用者	38	1
地獄犬	32	2
翼獅	32	1
水棲怪物	33	6

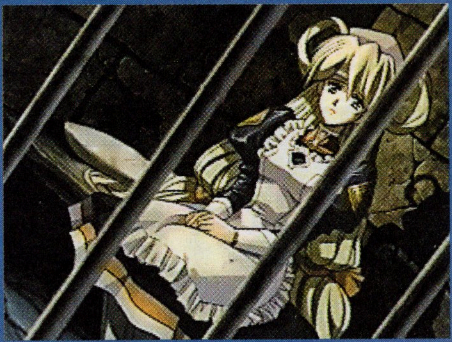
自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
美沙	/
安理奧斯特	/

被咀咒的卡蓮

主角們首先來到溫泉區「高姆斯比古斯」(コムスプリングス)，在村的最右上方有一間十分可疑的小屋，當有陌生人在小屋附近，屋內的人便不會離開小屋，所以主角們便當他們出來時立即躲藏起來，直至他們離開後，主角們才闖入屋中，在屋內有四條水晶柱，順序按右上、右下、左上和左下後，秘密通道便會打開，進入秘密通道後，發現到這裡是一個監獄，在其中一個監倉中見到卡蓮，原來卡蓮受到加姆拉的咒語所操控，要救卡蓮，便要得到監獄的鎖匙和解除卡蓮身上咒語的方法，因為這樣主角們便返回魔法學園找學園長，學園長告知主角，如果要解除卡蓮身上的咒語，便必要取得「聖なる土」和「卡蓮的頭髮」(カレン髮の毛)，主角們在「奧利比湖」(オリビエ湖)的湖岸上找到「聖なる土」，而且在「古拉斯奴」(グランシル)，卡蓮家的化裝桌上找到一些屬於她的頭髮，得到聖なる土和卡蓮的頭髮後，主角們便返回魔法學園，到地下研究室把聖なる土和卡蓮的頭髮交給學園長，之後主角便從「古能村」(クレエン村)的南方進發，再次來到了救助公主的地方，與巴之丹兵隊決戰。











平原之戰(一)

敵人一覽表

敵人	等級	數量
巴之丹兵隊長	38	1
巴之丹重戰士	31	2

自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
美沙	/
安理奧斯特	/

平原之戰(二)

敵人一覽表

敵人	等級	數量
巴之丹兵隊長	38	1
巴之丹重戰士	31	2
巴之丹僧兵	28	2
巴之丹鎗兵	30	3
古利加龜	38	1
盜賊(橙)	30	2

自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
美沙	/
安理奧斯特	/

救出卡蓮

把巴之丹兵隊擊退後，主角們便向著「古能村」(クレイン村)的東面進發，來到了斯利亞的進駐地，正當主角們在此留宿時，突然「拉露」(ライエル)的軍隊攻來，主角們為了保護奧里安多，所以便與他們戰鬥起來，把拉露的部隊全部擊倒後，主角們便返回魔法學園向學園長報告，而學園長也完成了令卡蓮解咒的道具，所以學園長便加入了主角們，一起向著溫泉區「高姆斯比古斯」(コムスプリングス)進發，進入了秘密監獄內遇到三個朦面人，擊倒三個朦面人後便能取得監獄的鎖匙，正當主角們準備枚救出卡蓮時，加姆拉和他的部下隨即趕來，主角隨即陷入苦戰，幸好途中薩路斯到來協助，所以便能成功地把卡蓮救回。



營地之戰

敵人一覽表		
敵人	等級	數量
拉露	67	1
巴之丹兵隊長	38	1
巴之丹重戰士	32	3
巴之丹魔術師	31	2
巴之丹弓兵	32	2

自軍一覽表	
人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
美沙	/
安理奧斯特	/
斯利亞	NPC

秘密監獄之戰(一)

敵人一覽表		
敵人	等級	數量
朦面男	38	3

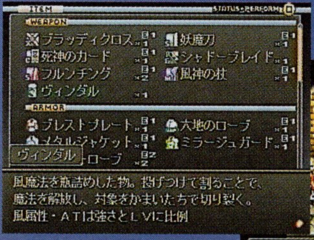
自軍一覽表	
人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
美沙	/
安理奧斯特	/

秘密監獄之戰(二)

敵人一覽表		
敵人	等級	數量
加姆拉	48	1
朦面男	38	5
僧兵	34	2
魔術師	35	2

自軍一覽表	
人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
美沙	/
安理奧斯特	/
薩路斯	NPC





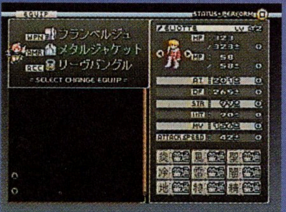


巴之丹王都

救回卡蓮後，主角們便返回王都，向國王報告後便取得了假期，由於救回了卡蓮，所以經過假期後，便可隨時讓卡蓮或薩路斯加入，玩者只需到「古拉斯奴」(グランシル)薩路斯的家裡便可找到薩路斯，雖然薩路斯的攻擊力和體力十分高，但是卻速度慢，而且不能使用魔法，所以玩者要選用他便要考慮清楚了，編成了部隊後，主角便向著斯利亞的進駐地進發，與他們會合後，奧理安多和奧斯卡加入了主角的隊伍，然後他們便正式攻打巴之丹王城，在攻打王城途中，主角們雖然遇到不少敵人，但也依然順利到達王都，進入王都後，便遇到巴之丹兵士的頑強抵抗，這裡的兵士的數目十分多，打也打不完，所以主角們只好盡快跑到王都的左上方，在這裡集合後，便立即攻入王城，到了城門外，玩者便可使用空間轉移，離開巴之丹王都，到其他地方回復體力，雖然城的大閘關閉著，但只要從古井的秘密通道進入，便可進入王城。











王都外之戰

敵人一覽表		
敵人	等級	數量
巴之丹鎧兵	34	3
巴之丹魔術師	35	1
巴之丹弓兵	32	2

自軍一覽表	
人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
卡蓮	/
奧理安多	/
奧斯卡	NPC

王都內之戰

敵人一覽表		
敵人	等級	數量
巴之丹兵	30-33	不定
巴之丹魔術師	30-33	不定
巴之丹僧侶	30-33	不定

自軍一覽表	
人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
卡蓮	/
奧理安多	/
奧斯卡	NPC

王位的奪回

進入了王城，到達了王城的大堂，便再次遇到了加姆拉和他的手下，主角、偉利士和露莎與加姆拉決戰，而奧理安多、奧斯卡和卡蓮便前往謁見間，找烈西魯王(リシャール王)決一死戰，擊倒加姆拉和烈西魯王後，奧理安多便成功奪回其王位，如果奧理安多和斯利亞的友好度高的話，玩者便可選擇他們加入隊伍，主角們完成了替奧理安多奪回王位的任務後，便返回王城報告並取得三天假期，假期後他們便到了沙多娜的研究室找沙多娜，而沙多娜的師傅「因斯魯」(ヴェンツェラ)也正在沙多娜的研究室，與沙多娜談話，正當他們談起「古羅斯亞」時，因斯魯便叫了露沙來作一個小實驗，實驗完成後，露沙突然暈倒在地上，原來因斯魯的目的要取得露沙身上的「古羅斯亞」能量，取得「古羅斯亞」能量後的因斯魯，由善良的面孔突然轉變成一幅邪惡的面孔，然後便使用空間轉移逃走了。











王城之戰(一)

敵人一覽表

敵人	等級	數量
加姆拉	48	1
朦面男	38	2
槍兵	35	2

自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/

王城之戰(二)

敵人一覽表

敵人	等級	數量
烈西魯王	72	1
拉露	67	1
上級兵	39	5

自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
卡蓮	/
奧理安多	/
奧斯卡	NPC

失去記憶的露沙

失去了「古羅斯亞」能量的露沙，記憶力及魔力逐漸消失，為了醫治露沙的病，所以主角便帶露沙去魔法學園找學園長，在校園外主角們遇到四位朦面騎士，他們正與魔法學園的學生戰鬥，主角們把他們擊倒後便立即前往學園長的研究室找他，突然迪比收到沙多娜的通迅，王都受到一群朦面騎士所攻擊，所以主角們便立即趕回王都，他們把朦面騎士們擊倒後，便再次開始替露沙治病的旅程，由於露沙的魔力全失，所以他們只好步行而己，首先他們來到「保羅魯村」(ブローニュ村)，在保羅魯村他們到了安理奧斯特的家休息一晚，接著第二天便繼續前往休養地「拉斯路」(ラシエル)，在醫院內主角們遇到巨大異形「卡奴」(ゲヴェル)，在病院內的一位老人，原來他便是偉利士失散多年的團長，也是卡蓮的父親，把卡奴擊倒後，主角們返回了露沙的病房，主角見到露沙的樣子，不禁便哭了起來，正當眼淚掉在露沙的承諾之頸鏈時，奇蹟突然出現，露沙竟全癒過來！露沙再次加入主角的行例，但卡蓮以照顧她的父親為理由，脫離了隊伍，主角們返回魔法學園找學園長，學園長對承諾之頸鏈的事也十分感興趣，所以便委派他們調查承諾之頸鏈的奧秘。







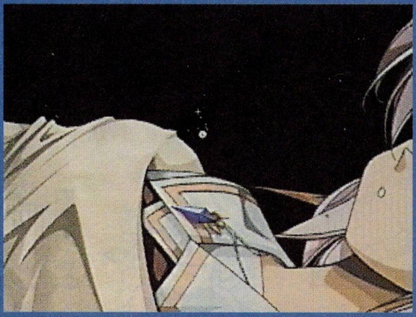




飛拉斯希路古

當主角們離開魔法學園後，露沙突然感到巴之丹王城有危險，所以他們便立即趕到巴之丹王城，果然有一群朦面騎士在城內搗亂，主角們把巴之丹王城的朦面騎士擊倒後，便繼續向著巴之丹王城的東面進發，終於來到了異形的巢穴「飛拉斯希路古」(フライシエベルグ)，「飛拉斯希路古」是一個十分復雜的迷宮，而且有很多強頑的敵人，當玩者進入迷官的中斷時，會發覺好像不斷在同一的位置盤旋，但其實是不斷前進的，所以玩者只要不斷勇往直前，經過大約三四次好像到過的地方，便可到達「飛拉斯希路古」的中心位置，由於來到這裡各同伴的體力和魔法都用得七七八八，所以最好便在這儲存點予先儲存，然後奉勸玩者使用空間轉移離開飛拉斯希路古，補充體力，進入「卡奴」(ゲヴェル)的房間前有一條通道，玩者需要選擇三人站在有紅色光的磚塊上才可通過，直至有一人站在對面的紅色磚塊，三人才可回復自由操控，由於在這裡敵人是不斷出來的，所以當所有人回復操控後，便立即衝上前突破，卡奴是一隻不容易對付的敵人，它除了會變身之外，而且還會不斷放出小異形出來，小異形是打不完的，所以只有打到「卡奴」變身後，小異形才不會出現。





巴之丹王城之戰

敵人一覽表

敵人	等級	數量
朦面騎士	45	4

自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	/
美沙	/
偉利士	/
蘆路斯	/
拉露	NPC
奧斯卡	NPC







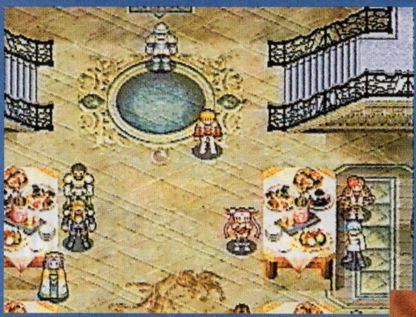
宣戰

擊倒卡奴後大家都十分高興，主角們立即返回王都報告情況，而巴之丹王國亦因為主角們擊倒「卡奴」而舉行派對，有邀請沙多娜和公主，在舉行派對途中突然收到「因斯魯」(ヴェンツェル)的宣戰報告，主角便立即組隊並趕去零古斯王都，途中突然聽到轟聲大響，當主角們到了零古斯王城時，已發覺為時已晚，零古斯王城已被移成平地，為了要知道擊倒因斯魯的方法，所以主角們便連同安理奧斯特到「有翼人之地」(フエザーランド)找有翼人女王及「詩娜」(ジーナ)，主角們得知情報後便返回魔法學園的藥濟研究室找「送魔線技師」，「送魔線技師」加入隊伍後，主角便再次返回有翼人之地，進入「人工洞穴」找「秘石制御裝置」，「人工洞穴」的迷宮並不複雜，要注意的是在這裡的怪物並不害怕物理攻擊，但卻十分害怕魔法攻擊，在「人工洞穴」玩者會找到一個「勾の袋」，「勾の袋」的用途是用作吸引怪物，即如果有人拿著「勾の袋」，怪物便會跟著他及攻擊他，所以玩者要好好利用這個「勾の袋」呀！取得「秘石制御裝置」後，主角們便返回王都，報告後得到假期及得到國王批準使用「能量石」(パワーストン)，便再繼續他們的旅程。







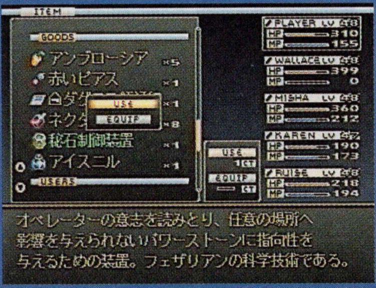






保羅魯村之毀滅

他們來到了「那斯岩」(ラージン岩)，在門外的兵士身上得知，在東面的平地有戰爭，所以主角們便立即跑到東面的平地去看個究竟，果然又是因斯魯，而且見到零古斯和羅拉地亞的兵士正與他交戰，因斯魯有不死之身，要破除因斯魯的不死之身，便要使用道具「秘石制御裝置」，擊倒因斯魯後，主角們便來到魔法學園找學園長，突然因斯魯又到來襲擊，其後的巴之丹王城(バーンシュタイン)、王都露沙利亞(ローザリア)和「拉斯路」(ラシエル)，主角們都成功地把因斯魯擊退，直至主角們再次到達巴之丹王城，因斯魯終於要使用最後一著，便是利用「保羅魯村」(ブローニュ村)來脅持主角們，要主角交出「能量石」(パワーストン)即「斯艾娜的戒指」(シーラの指輪)，在這情況下，主角也只好把斯艾娜的戒指交出來，雖然如此，但是卻改變不到保羅魯村被毀滅的命運，主角們來到了被毀滅的保羅魯村，在墳墓前遇到「詩娜」(ジーナ)。











王都之戰

敵人一覽表

敵人	等級	數量
牛頭魔	42	10

自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	/
卡蓮	/
偉利士	/
薩路斯	/

巴之丹王城之戰

敵人一覽表

敵人	等級	數量
因斯魯	57	1
異形	42	3
骷髏	41	2

自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	/
卡蓮	/
偉利士	/
薩路斯	/

魔法學園之戰

敵人一覽表

敵人	等級	數量
因斯魯	57	1
異形	34	5
骷髏	41	1
牛頭魔	42	2

自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	/
卡蓮	/
偉利士	/
薩路斯	/

最終戰

與「詩娜」(ジーナ)談話後，主角們便返回魔法學園，原來主角有一種操控時空的能力，所以便能令露沙得救，藉此而救回「艾依尼」(アイリーン)的性命，亦從艾依尼的口中得知「能量石」(パワーストン)是可以再造的，之後主角們便到巴之丹王都找烈西魯，可是烈西魯卻逃走了，返回王都露沙利亞才知道他們正攻打露沙利亞，主角們雖然把他們擊倒，但是他們卻不肯幫助主角們，之後主們便來到了「古拉斯奴」(グランシル)，在「古拉斯奴」的鬥技場遇到一些異形，主角們把所有異形擊倒後，便到有翼人之地找「詩娜」(ジーナ)，並知道了製造「能量石」(パワーストン)的方法，之後主角們便來到了巴之丹王城，並遇到拉霧和奧斯卡對話，返回露沙利亞參加煙花大會，到了第二天在魔法學園前等待因斯魯的來臨，到「那斯岩」(ラージン岩)收取情報後，便前往時空制御塔，與女子示愛後，便進入最後迷宮與最終頭目決戰，到了頭目的房間後，玩者便要先把三位角色移動至適當的地方，主角和薩路斯，移動至左下方的「精製室」，而另一位則在「精製裝置」處等候，因為就算當「能量石」完成後，「因斯魯」也會繼續前往「精製裝置」，假如被他取得「能量石」，遊戲便會立即結束，要擊倒因斯魯並不困難，但要擊倒蜘蛛因斯魯卻不是一件容易的事，由於它分為多個部份，所以有如被一大群強勁的敵人攻擊一般，所以玩者最好先集中攻擊它的爪，當兩至三隻爪被擊倒後，便可較鬆地攻擊他的頭部，玩者最好以魔法來攻擊它的頭部，如果玩者全員能抵受到兩至三隻爪被擊倒時，勝利之光也不遠了。

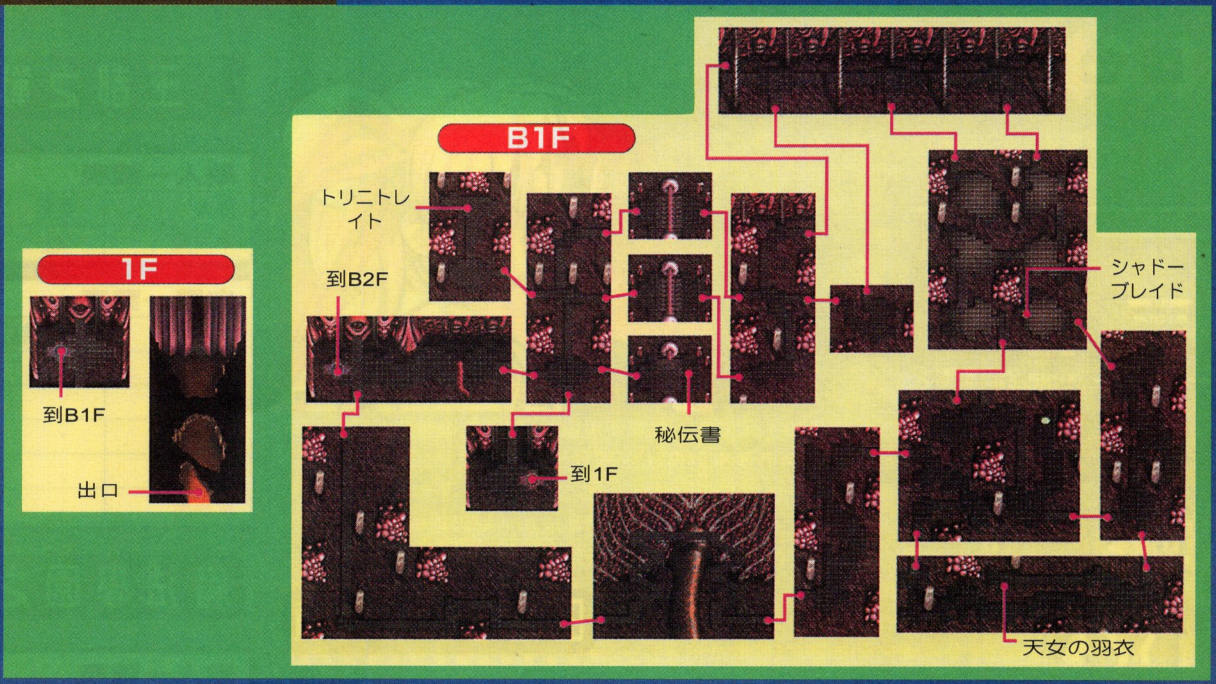


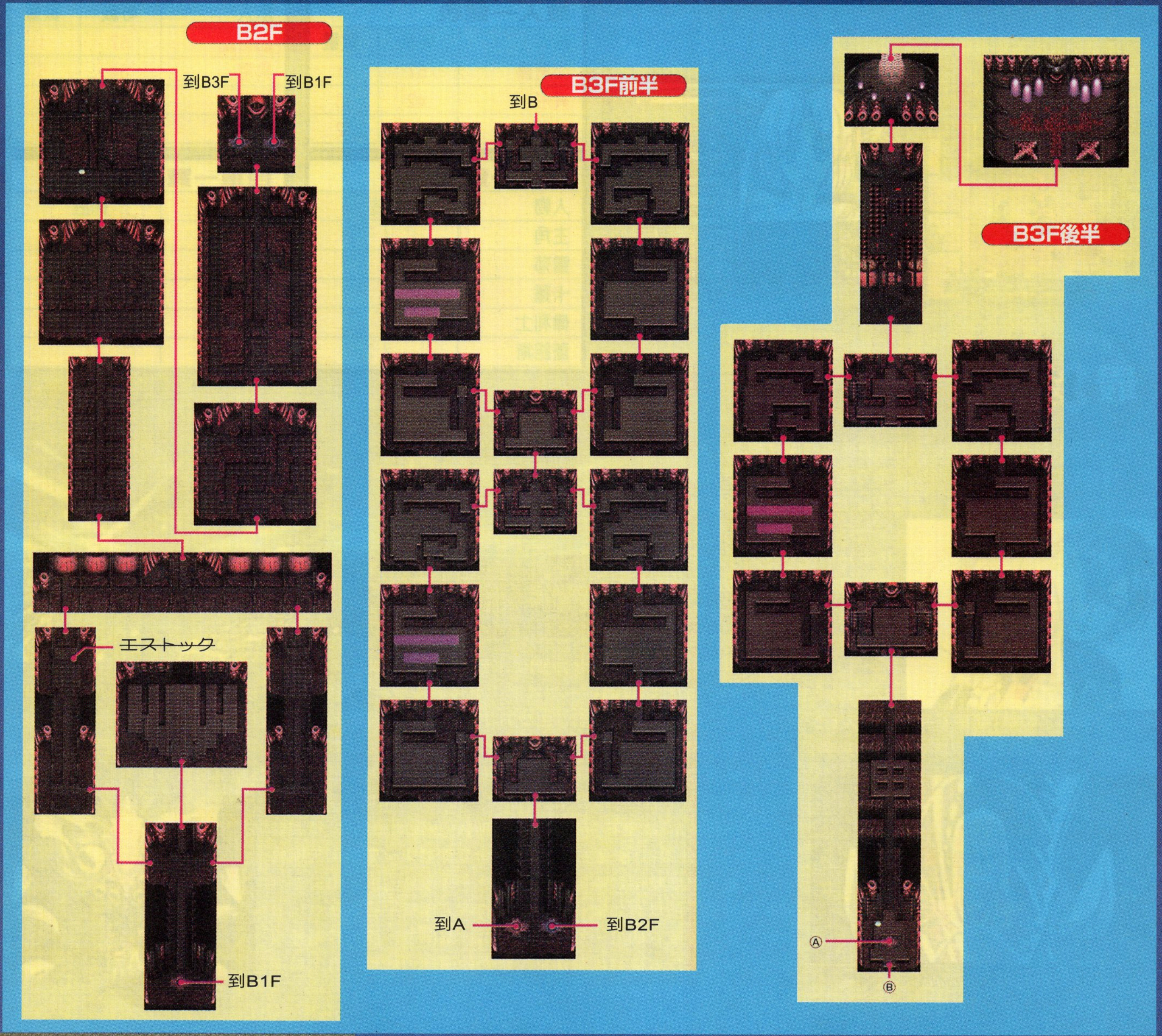









1F
到B1F
出口
B1F
トリニトレイト
到B2F
秘伝書
到1F
シャドーブレイド
天女の羽衣


B2F
到B3F
到B1F
エストック
到B1F
B3F前半
到B
到A
到B2F
B3F後半
Ⓐ
Ⓑ

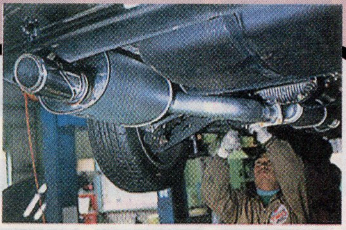

C-2BLOCK
C-3BLOCK
B-2BLOCK
A-BLOCK
B-1BLOCK
B-2BLOCK
D-BLOCK
A-BLOCK
入口
上部 A-BLOCK
時空制御塔基部
C-1BLOCK
ヴィーザルブーツ
B-1BLOCK
A-BLOCK
12500エルム
白銀のティアラ
C-1BLOCK
B-1BLOCK
ヘルプリンディ
ランドグリーズ
C-2BLOCK
B-2BLOCK
D-BLOCK
3100エルム
出口
C-3BLOCK
B-2BLOCK
D-BLOCK
Ⓐ
C-3BLOCK
A-BLOCK
Ⓐ

TEXT：MARKS

PS
製造商：SCEI　發售日：發售中
售價：448港元　容量：CD-ROM×2
記憶：4~15 BLOCK
RAC/2P/MEM/對應DUAL STOCK

車內結構知多啲！

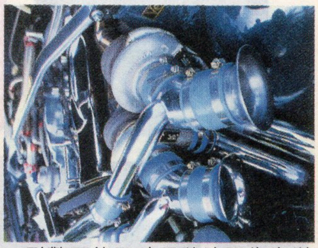
GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

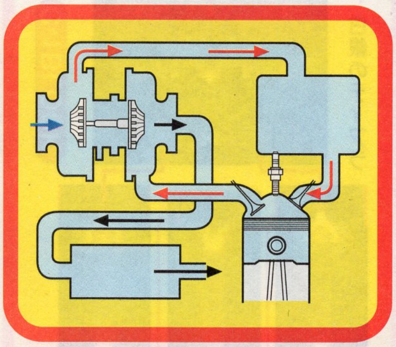


MUFFLER（減聲器）

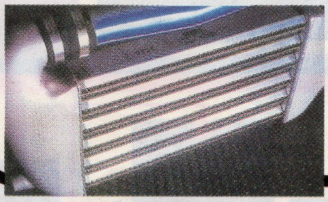
MUFFLER的作用是排出從氣缸排放的廢氣，以及減低排氣時噪聲，而TUNING為了引發出最高效率，使廢氣排放速度增加，而把ENGINE的性能提高。因為最基本的MUFFLER功能只是防止發出騷擾性的聲音，以及淨化排出的廢氣，所以有需要更換追求效率及減低廢氣排出時磨擦力的MUFFLER，從而將中低速區域的反應提高，以及延長高轉數時的POWER。利用排氣能源來提高馬力的TURBO車效果會特別顯著，不過對於NA車的數值卻沒有影響。

TURBO（渦輪增壓器）





TURBO車的POWER其實來自TURBO CHARGER—利用排氣時流動的衝擊將渦輪高速轉動，同時帶動另一邊的增壓機，把將吸入的空氣壓縮，強制性把壓縮過的空氣注入ENGINE中的氣缸，令ENGINE在每一下燃燒汽油時得到更多可燃燒的氧氣。由於在普通引擎上，廢氣的流動能量被白白浪費，所以利用渦輪增壓器可以有效地將部份地回收廢氣能量，從而提高引擎的效率。不過渦輪增壓器的致命缺點就是當低速時，幾乎沒有任何增壓過的效果，因此在起步時踏盡油門，引擎不能即時跟隨油門作出增大的功效。為了充分地發揮渦輪增壓器的功效，必須令其維持在高水平的車速下運作。



INTERCOOLER

利用渦輪增壓器加壓空氣，而且強制地把吸入的空氣送入氣缸內。不過同時因為空氣被壓縮，令吸入空氣的溫度上升，從而使空氣的密度降低，這樣不但失去渦輪增壓器的功效，甚至降低引擎基本性能，特別是氣溫最高的夏季，而INTER COOLER就可以將這個問題解決。因為其是一個可以將吸入空氣溫度降低的冷卻器，更可把吸入空氣的密度增加，從而將壓縮的空氣再微微加壓。

BRAKE（制動器）



雖然看起來細而輕巧，但其實這樣的強化制動器，可以在提升車速提高期間，亦能夠安全地行駛。實際上，效果最顯著的BRAKE強化就是將BRAKE PAD(即與BRAKE ROTOR磨擦的部份)更換。車輪轉動期間，BRAKE PAD與BRAKE ROTOR的磨擦會產生熱力外，更可換來減低了的車速。因此更換高磨擦力的BRAKE PAD，就能夠提高制動器的性能。在世界級的比賽中，前後制動比例會調較至前7：後3~前9：後1之間。



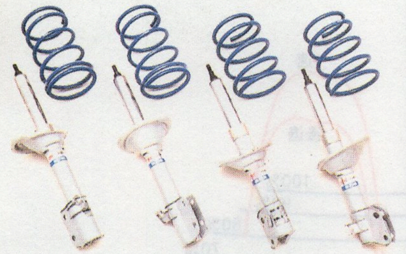
BRAKE KIT

這個以高性能的BRAKE PAD和BRAKE FLUID拼合而成的組合，可以得到更安全的制動性能。

Brake Balance Controller

其具有調整前後制動器平衡的功效，從而把適合車身重量和賽道的制動性能實現，得到更安全的減速狀態。

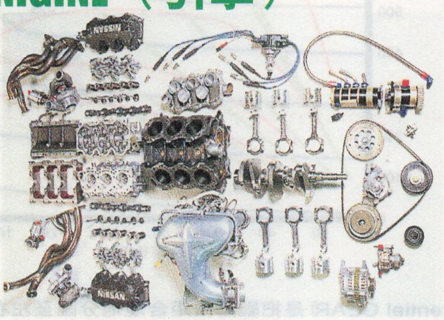
SUSPENSION（懸掛系統）



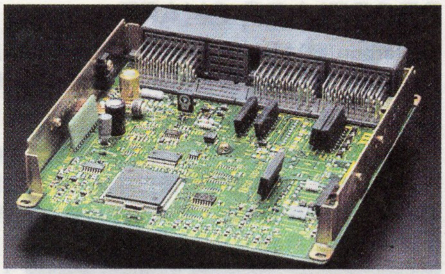
SUSPENSION的功用是在行駛時將路面高低不平所產生的震盪吸收。路面形成的小衝擊還可以由輪胎吸收，但輪胎不能負擔的震動就會經由上、下擺臂等構成的SUSPENSION ARM，傳輸至緩衝式減震器之內。裝在緩衝式減震器外面的螺旋彈簧是用把衝擊吸收，而餘下的振動會由緩衝式減震器卸下。減震器內部注入了OIL和一個活塞，而利用OIL通過活塞孔時所產生阻力卸下餘震。設定SUSPENSION為較硬時，雖然行駛時更安定，但會令入彎變得困難；相反地，變得入彎容易，但轉向會過份敏感。



ENIGINE（引擎）



COMPUTER



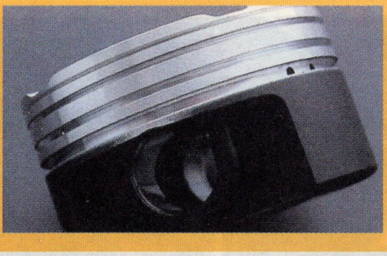
這是現代汽車中不可缺少的部件，因為它的功用是控制及調節引擎內的吸排氣，改變至配合引擎燃料噴注及點火的時間而減低引擎產生KNOCKING情況的機會，這樣可以將普通引擎的最大效能完全引發出來。

NA TUNING

NA (Natural Aspiration) 是一種不能與TURBO同時出現在車內的機械裝置，而其功能就是利用活塞下降所產生的真空空間把外面的新鮮空氣強行拉進燃點區域內。其油門變化的反應會比TURBO更加敏捷，不過這種機械裝置所增加的馬力是不會有TURBO的大增幅程度。

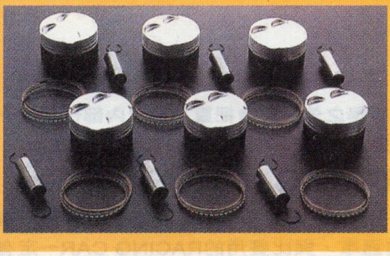
抓住ENGINE BLANCE

將活塞、曲軸等引擎內部驅動的部件重量進行微細調整，使各部件減低因磨擦而馬力損失，在提升馬力的同時，亦有效地把所有轉數區域的效能提升。



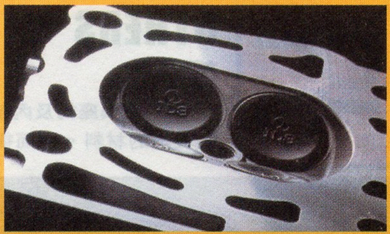
提高排氣量

排氣量增加是由於氣管打穴橫切面面積的長度增加，所以能夠加快每一次燃點後產生出的廢氣排放速度，提高了引擎的馬力。TURBO或NA都會得到同樣效果



PORT POLISH研磨

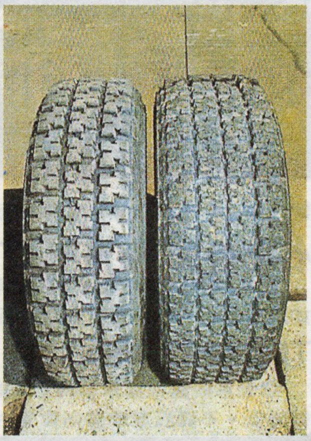
PORT POLISH研磨是為了把引擎內部的吸排氣管口內側表面進行打磨，令通過的氣流減低與吸排氣管口磨擦。使引擎性能和反應提高。不過先要將Air Cleaner和Muffler進行TUNING。



TIRE（輪胎）

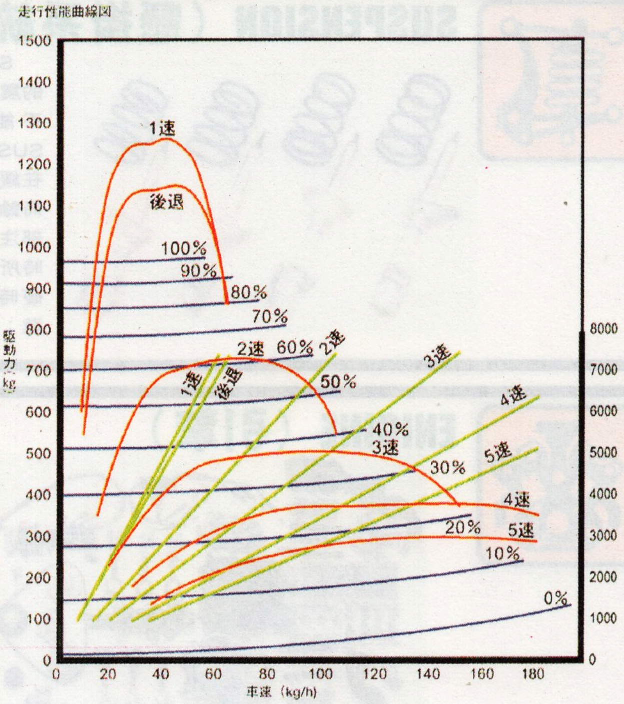
輪胎不但將引擎的馬力傳遞至路面，而且是汽車與路面直接接觸的唯一PARTS。簡單來說，輪胎最重視的性能就是抓地力—在入彎時的牽引力、制動時的反應等因素來決定。最簡單就是越少溝位，與地面的磨擦力便會越大，所以比賽用輪胎是沒有溝位的。另外使用軟柔(SOFT)的輪胎可以在低溫下令着地氣像溶化的緊貼路面，而令到與路面的抓地力提高。不過行駛時會因為路面環境、行走距離、高速行駛等因素，令到輪胎的消耗度增加，而且最後變得失去抓地力和引擎原有的馬力，而就算耐久性高的輪胎，亦只是時間長短的問題。





DRIVE TRAIN（驅動系統）

DRIVE TRAIN是ENGINE的馬力傳至輪胎之間重要的傳遞系統。不但不會在傳遞期間損失部份馬力，而且令到馬力更有耐久性的要點。



TRANSMISSION

需要因應賽道和車種選擇不同特性的齒輪比。不過，ENGINE的最大輸出馬力值側不改變。由於能否發揮出引擎的特性是取決於齒輪比，所以當引擎調整至最頂峰時，就更需要有相輔相成的齒輪比，不過在不同的賽道上行駛仍然要再次調整。在高速賽道上應使用直徑大的齒輪比，而低速賽道則採用相反的齒輪比，令加速性能增加。

FLYWHEEL

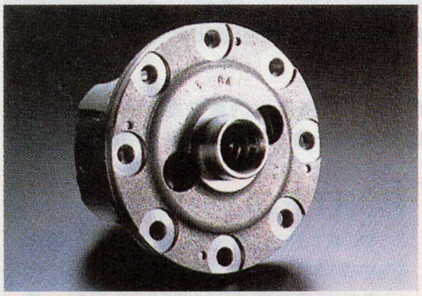
將其輕量化雖然可以令引擎反應和加速力提升，但行駛上坡路時會產生失速和加速變得慢的副作用，因此需要視乎賽道的結構而替換。

PROPELLER SHAFT

Carbon（碳）製的PROPELLER SHAFT（車底的傳動軸）不但得到輕量化和提高引擎反應，而且減低高轉速時因磨擦而馬力損失和振動。

CLUTCH

CLUTCH（離合器）同樣有必要配合馬力提升而強化。如果不進行TUNING的話，離合器就會因而打滑，令到在提高波段（SHIFT UP）時或高轉速失去應有的馬力，而且在耐力賽中更需要多用轉換波段，所以強化離合器是必需的。



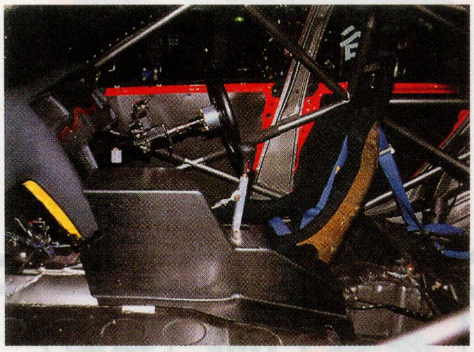
L.S.D.

LSD（Limited Slip Differential GEAR）是把驅動扭矩合理地分配至左右車輪，尤其是入彎的時候，汽車左右車輪的轉速會有所不同，LSD就能夠一邊輸出扭矩，一邊吸收左右車輪的轉速差距。因為LSD會有一對作減低車速的齒輪，所以其同樣獨有變速器的減速性能。Initial是決定整體性。Accel側重在加速性能上。Decel側重在制動性能上

OTHERS

輕量化

除了更換座椅及內部鑲嵌鋼板等之外，更會把重身的車內部份替換一些輕巧的材料。從而得到提高運動性能和消耗品的耐久性等效果。





RACING MODIFY

不論經過怎樣的TUNING都始終是一輛普通車，與比賽用的RACING CAR一定有所不同，最簡單的分辨就是外觀。RACING CAR不但會將車身降至最低，車身改闊、裝上大型阻流板（定風翼）及貼上贊助商的貼紙等，還有裝上將車身固定的AERO部件，而得到DOWN FORCE效果，利用氣壓以高速入彎。不過首先將車身輕量化至STAGE 3。

Yaw control System

用來控制左右驅動輪的扭力分配。當調整得愈強，就會在加速時令轉向加強，不過過份地調強會令汽車轉向異常敏感，而產生打轉的機會便會增加。

Active Stability Controller

收集油門、轉向角度及車速等資料後，因應當時的情況而控制四輪的制動器。其功能就是避免產生明顯的敏感性轉向和打滑等情況出現。如設定較強，雖然可以安定地行駛，但入彎會變得困難；相反地，入彎會容易完成，不過防止打滑的效果會減低。

TCS Controller

這套系統會依據車輪轉動時的情況，而自動截斷供油或點火系統來防止輪胎空轉。設定較強，雖然會沒有了空轉的情況，但加速力卻會被降低。不過設定較弱則會產生加速太強，而令到轉向過敏。

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

1月

13日	微星小巨人MICROMAN(THE BEST TAKARA MONO)	TAKARA	2800日圓	ACT
	Q版戰機RAINBOW WINGS(THE BEST TAKARA MONO)	TAKARA	2800日圓	STG
	TOUR PARTY去畢業旅行吧！(THE BEST TAKARA MONO)	TAKARA	2800日圓	AVG
	DX億萬長者遊戲II(THE BEST TAKARA MONO)	TAKARA	2800日圓	ETC
	山卡MAX G	ATLUS	5800日圓(暫定)	RAC
	POCKET自慢	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	3800日圓	ETC
	HYPER VALUE 2800 花札	KONAMI	2800日圓	TAB
	HYPER VALUE 2800 麻雀	KONAMI	2800日圓	TAB
	MYCOM BEST最強 東大將棋	每日COMMUNICATIONS	2800日圓	TAB
	HEIWA Parlor!PRO魯邦三世Special	三井物產	5200日圓	SLG
	今晚也是千兩箱！！2000	E3 STAFF	5800日圓	SLG
	麻雀幼稚園 蛋組R	AFFECT	1500日圓	TAB
20日	VAP BEST THANKS 1800 MAGICAL頭腦POWER!!PARTY SELECTION	VAP	1800日圓	ETC
	MARU安 SERIES 1海腹川背 · 旬〜SECOND EDITION〜	XING ENTERTAINMENT	3800日圓	SPT
	RESCUE SHOOT BUBIBO	NAMCO	5800日圓	STG
	BEAT PLANET MUSIC	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	MARU安 SERIES 2皇龍三國演義	XING ENTERTAINMENT	2800日圓	SPT
27日	■BIOHAZARD GUN SURUIVOR	CAPCOM	5800日圓	STG

著名恐怖驚嚇冒險遊戲《BIO HAZARD》的槍擊遊戲版，玩法上完全與以往系列不一樣，相信玩起來會有另一番新的局面。



由著名動畫改編而來的遊戲，自上作推出過全對白語音，且附加動畫片段的冒險遊戲後備受歡迎，於是今作便推出全新系統的CARD遊戲，是該套動畫迷家的話便不容錯過。



	■波洛古羅斯物語2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓(預定)	RPG
	■FISH EYES II	PACK IN SOFT	5800日圓(暫定)	ETC
	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2	SPIKE	5800日圓	RAC
	超謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓(暫定)	ETC
	NBA POWER DUNKERS 5	KONAMI	5800日圓	SPT
	電車GO！名古屋鐵道編	TAITO	5800日圓(預定)	SLG
	CHAOS BREAK〜Episode from CHAOS HEAT〜	TAITO	5800日圓	ACT
	THAT'S QT	KOEI	4800日圓	SLG
	幻想女神	翔泳社	6800日圓	AVG
	電話鈴聲來啊！VOLUME 2	PING KIDS	2800日圓	ETC
	SUPERLITE 1500 SERIES繪畫PUZZLE II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES CROSSWORD	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES數獨 II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES NANKURO II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	CARD CAPTER SAKURA CROW CARD MAGIC	ARIKA	4800日圓	PUZ
	CARD CAPTER SAKURA CROW CARD MAGIC 限定版	ARIKA	7980日圓	PUZ
	TONY HAWK'S PRO SKATER	SUCCESS	5800日圓	SPT
	小貓也在一起〜哪裏也在一起追加DISC〜	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	SLG
	Beatmania APPEND 5thMIX〜Time to get down〜	KONAMI	2800日圓	SLG
	PACHISLOT帝王4	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	SLG
	CHASE THE EXPRESS	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	SNK BEST COLLECTION REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	2800日圓	FIG
	必殺PACHINCO STATION now3	SUNSOFT	2980日圓	SLG
下旬	SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTUREBRAIN	2800日圓	FIG
1月	Tactical Armer Custom GASARAKI	BANDAI	5800日圓	SLG
	森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB

2月

3日	■HOUR GRANDIATION〜麻雀、花札〜	KID	4800日圓	TAB
	COOL BOARDERS 4	WEB SYSTEM	5800日圓	SPT
	GI JOCKEY 2000	KOEI	5800日圓	ACT
	SUPER BLACK BASS X2	STARFISH	5800日圓	SPT
	ADDIE的禮物	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	PUZ
	HEIWA Parlor! PRO PACHINKO WESTERN SPECIAL	日本TELNET	5200日圓	SLG
	OPTION TUNING CAR BATTLE(廉價版)	JALECO	2800日圓	RAC
	消除方塊2	TAM SOFT	2000日圓	PUZ
10日	★必殺波子機STATION 2〜ARRANGE是GREAT！？〜	SUNSOFT	1500日圓	ETC
	VAGRANT STORY	SQUARE	6800日圓(予定)	SRPG
	Pop'n Music 3APPEND DISC	KONAMI	2800日圓	SLG
17日	★GALLOP RACER 2000	TECHMO	5800日圓	SLG
	Monkey Magic	SUNSOFT	4800日圓	ACT
	AGITO 3	BANPRESTO	價格未定	SLG
	VAP BEST THANKS 1800王宮之秘法 TENSION	VAP	1800日圓	不詳
	VAP BEST THANKS 1800古典圍棋殘局集 四神之卷	VAP	1800日圓	TAB
	UKIUKI釣魚天國〜追尋魚神傳説〜	TEICHIKU	5800日圓	SPT
	大叔時間〜小姐來釣魚吧〜	VISIT	2800日圓	SPT
	大叔時間〜小姐來比試麻雀吧〜	VISIT	2800日圓	TAB
	大叔時間〜小姐來比試花札吧〜	VISIT	2800日圓	TAB
	森田和郎之麻雀	悠紀ENTERPRISES	3800日圓	TAB
24日	做職業棒球監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	READY RUMBLE BOXING	SNK	4800日圓	SLG
	超級機械人大戰α(限定版)	BANPRESTO	9800日圓(予定)	SLG
	眠繭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	建設機械模擬器 充滿精神！取得牌照興建大廈吧！	FAB	5800日圓	SLG
	DANGAN〜彈丸〜(暫稱)	KSS	5800日圓(預定)	ACT
	華蘭虎龍學園~心跳篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	6980日圓	SLG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	LUNA WING〜超越時空的聖戰〜	翔泳社	6800日圓	SRPG
	GUITAR FREAKS APPEND 2ndMIX(暫稱)	KONAMI	2800日圓	SLG
	Simple 1500 SERIES Vol.25 THE競馬	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.26 THE TENNIS	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.27 THE SNOWBOARD	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	GALE GUNNER	ASCII	5800日圓	不詳
	成為K-1王者！	XING	5800日圓	ACT
	本格派DE 1300日圓ACTION PUZZLE PRISM LAND	HECT	1300日圓	PUZ
	本格派DE 1300日圓TWO SMASH TENNIS	HECT	1300日圓	SPT
上旬	■20世紀STRIKER列傳	DAZ	5800日圓	SPT
	WIP3OUT(WIP OUT 3)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
中旬	007 Tomorrow Never Dies	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	ACT
	OPTION TUNING CAR BATTLE SPEC R	MTO	5800日圓(預定)	RAC
下旬	麻雀鳥頭紀行	MEDIA RING	5800日圓	ETC
	THRASHER SK8	WEB SYSTEM	4800日圓	SPT
	NBA LIVE 2000	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	GUNDRESS	STARFISH	7800日圓	ETC
	PARA! PRO. JUNIOR VOL.5	日本TELNET	2900日圓	ETC
2月	■THE BISTRO~料理&WINE之職人們	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	WILD ROID 9	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	待查
	Virtua PACHISLOT 4 北電子OLYMPIC	MAP JAPAN	6800日圓	ETC
	機動戰士GUNDAM 基力之野望〜自護之系譜〜	BANDAI	6800日圓(予定)	SLG
	PACHISLOT帝王5	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	JET GO！	TAITO	5800日圓	SLG
	格鬥Game野郎〜FIGHTING GAME CREATOR〜	INCREMENT P	5800日圓	FIG
	BRAVE SAGA 2	TAKARA	7800日圓	SRPG
	Knights of GENESIS〜眾神的黃昏〜	escot	5980日圓	SRPG
	CRAZY CLIMBER 2000	日本物產	3980日圓	ACT
	VIGIRANTE 8〜SECOND BATTLE〜	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	戰略師團〜虎！虎！虎！陸戰篇〜	DAZ	5800日圓	SLG

3月

4日	PERFECT FISHING磯釣	SETA	5800日圓	SPT
	PERFECT FISHING 釣BASS	SETA	5800日圓	SPT
9日	DRIVER	SPIKE	5800日圓	RAC
16日	想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.3 Rabbish Brayman	PANDONA	1980日圓	AVG
23日	■聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	★筋肉番付Vol.2〜往新的界限之挑戰！〜	KONAMI	5800日圓	ETC
	用磁石來飛行？PICS的大冒險	AFFECT	4800日圓	不詳
	THE心理GAME6	VISIT	1500日圓	ETC
30日	EVE ZERO限定版	NETBRIDGE	9800日圓	AVG
	EVE ZERO	NETBRIDGE	6800日圓	AVG
	考車牌吧	TWILIGHT EXPRESS	5800日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.2 呼喚死者的館	PANDONA	1980日圓	AVG
下旬	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(予定)	SLG
	BRIDGANDINE-GRAND EDITION-	E3 STAFF	6800日圓	待查
3月	★名叫絆的頸鏈WITH TOY BOX	NEC INTERCHANNEL	6800日圓(暫定)	待查
	★METRIOD R Parts Collection	IMAGINEER	2800日圓	ETC
	★創造DISK DERRBY的名馬吧！！	DAZ	5800日圓(暫定)	SLG
	★Parlor！Pro Junior Vol.6	日本TELENET	2900日圓	ETC
	在遙遠的時空中	KOEI	6800日圓	待查
	RAYCRISES	TAITO	5800日圓	STG
	FIFA 2000 Europra League Soccer	ELECTRONICS ARTS SQUARE		5800日圓
(予定)	SPT			
	RPG創作室4	ASCII	6800日圓	SLG
	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓(預定)	AVG
	你的STEADY	CD BROS	價格未定	AVG
	夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	聖戰士登霸	BANDAI	6800日圓(暫定)	SRPG
	決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	WHATEVER ISLAND	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	華蘭虎龍學園~心動篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
	infinity	KID	價格未定	AVG
	想凝望你WITH TOY BOX(暫稱)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	THEME PARK WORLD	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	SLG
	BASS LANDING 2	ASCII	6800日圓	SPT
	■BASS LANDING 2(連釣魚手掣)	ASCII	11000日圓	SPT
	P.J's GROOVE	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓(預定)	不詳

4月

6日	■200EC7-LATTICE-	NUSITE	5800日圓	STG
4月	DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓(暫定)	ACT
	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG
	華蘭虎龍學園~純愛篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
5月	PANDORA MAX SERIES Vol.5 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
6月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
今冬	VIRTUAL飛龍之拳DASH	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	SUPER CHINESE FIGHTER DX	CULTUREBRAIN	1980日圓	ACT
	DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG

2000年發售

春	★HEIWA Parlor！Pro DolphinRing Special	日本TELENET	5200日圓(暫定)	ETC
	SPRYO 2(暫名)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	音樂創作室3	ASCII	價格未定	SLG
	幻影月夜-月夜野綺譚-(暫名)	Nack Third	5800日圓	AVG
	再見吧！宇宙戰艦大和號 愛的戰士們	BANDAI	7800日圓(予定)	待查
	STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	我要作曲	VING KIDS	2480日圓	SLG
	閉鎖病院	VISIT	價格未定	AVG
	KILLER BASS	魔法	5800日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	大江戶風水因果律 花火2	魔法	5800日圓	SLG
	PAKA PAKA Passion 2	PRODUCE	價格未定	不詳
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	蜃氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年夏	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS〜青春之光輝〜	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
2000年	假麻雀	IDEA FACTORY	價格未定	ETC
	STARLING ODYESSEY II〜魔龍戰爭〜	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III〜MILLENNIUM之聖戰〜	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	CLICK漫畫 銀河英雄傳説3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 銀河英雄傳説4~恩艦隊出動~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 新DRAGON HALF	德間書店INETERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	WIZARDARY〜DIMGUIL〜	ASCII	6800日圓	RPG
	SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	SLG
	FAVORITE DEAR the everlasting voices(暫名)	NEC Interchannel	價格未定	ETC
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
	EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
	機動新撰組	ASCII	價格未定	不詳

發售日未定

	■NEUES	escot	5800日圓(暫定)	AVG
	NHL BLADE OF STEEL 2000	KONAMI	5800日圓	SPT
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	STRIDER飛龍1&2	CAPCOM	價格未定	ACT
	Dinobreeder another progress	J · WING	5800日圓	SLG
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	汽車GO!	TAITO	5800日圓	SLG
	Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
	RUNGU RUNGU〜DOROTHY之大冒險〜	TYO	價格未定	AVG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
	ATLANTIS〜THE LOST TALES〜	HUMAN	4800日圓	AVG
	雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
	TORIFERUZU魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
	BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
	TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
	BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
	傳説幪面人之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG

	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
	SHERAZADO傳說 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
	Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
	LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
	OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
	BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	價格未定	RPG
	BOXING	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
	在遙遠的時空之中	KOEI	價格未定	AVG
	LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT
	PUZZLE「雀」	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ

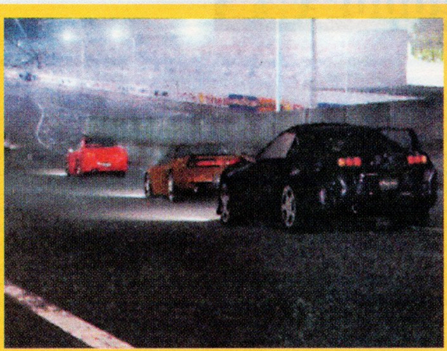
2000年3月

PlayStation 2

3月4日	EX桌球	TAKARA	價格未定	TAB
	撞球BILLIARDS MASTER 2	ASK	價格未定	TAB
	DRUMMANIA(暫稱)	KONAMI	14800日圓	ACT
	實況WORLD SOCCER 2000(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SPT
	GOLF PARADISE	D&E SOFT	價格未定	SPT
	SKY SURFER	IDEA FACTORY	價格未定	SPT
	AMERICAN ARCADE	ASTROLL	價格未定	TAB
	RIDGE RACER V	NAMCO	價格未定	RAC
	鐵拳 TAG TOURNAMENT(暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	A6 去吧！A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG
	STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	價格未定	TAB
	決戰	KOEI	價格未定	SLG
	ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG

2000年發售

2000年7月	MAGICAL SPORT甲子園2000(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
2000年8月	MAGICAL SPORT GoGoGolf	魔法	價格未定	SPT
2000年10月	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法	價格未定	SPT
春	★Type-S(暫稱)	SQUARE	價格未定	RAC



著名遊戲廠商SQUARE加入PlayStation2的第一作竟然不是她的著名角色扮演遊戲系列，反而是一隻賽車遊戲，而且現階段來說，做出來的效果亦十分不俗，希望在推出時會有更多的車可以使用吧！

	0 STORY(LOVE STORY)	ENIX	價格未定	待查
	永世名人IV	KONAMI	價格未定	TAB
	GRADIUS 3&4復活之神話	KONAMI	價格未定	STG
	齊來玩麻雀2	KONAMI	價格未定	TAB
	EVERGRACE	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	實況野球7(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	FANTAVISION(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	I.Q REMIX(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	Primal Image	ATLUS	價格未定	ETC
夏	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定
	Road Star Troffy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
秋	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
冬	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

發售日未定

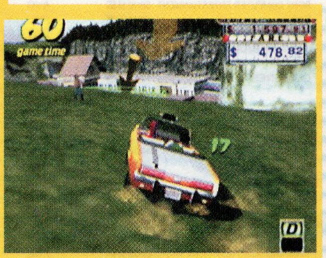
	HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
	EX3 THE STREET FIGHTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
	新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT

	玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
	上海V(暫稱)	SUNSOT	價格未定	PUZ
	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	500GP(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	森田將棋(暫稱)	悠紀ENTERPRISE	價格未定	TAB
	成為Pilot!2(暫稱)	Pack in Soft	價格未定	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	PANIC SURFIN	ASCII	價格未定	SPT
	SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	Pro麻雀 極 NEXT(暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
	3D Real Drive(暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡的BATTLE(暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	Fly High(暫稱)	GUST	價格未定	RAC
	真・三國無雙(暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	麻雀大會3(暫稱)	KOEI	價格未定	TAB
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
	LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	GRIPER刃牙(暫稱)	TOMY	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	機動戰士GUNDAM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	FX PILOT(暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
	SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
	REISELIED(暫稱)	KONAMI	價格未定	RPG

1月

Dreamcast

13日	超鋼戰紀KIKAIOH	CAPCOM	5800日圓	FIG
	READY 2 RUMBLE BOXING～揍他吧！搞笑MEGATON PUNCH！！～	SEGA	5800日圓	SPT
20日	七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
	RAINBOW COTTON	SUCCESS	5800日圓	ETC
	AERO DANCING轟隊長的秘密DISC	CRI	2980日圓	SLG
	電車GO！2高速編3000番台	TAITO	5800日圓	SLG
	NFL2K	SEGA	5800日圓	SPT
27日	CRAZY TAXI	SEGA	5800日圓	RAC



由街機移植過來的作品，其有趣與及攪笑度相信有不少人已領教過了，而移植版本方面更會有新元素出現，最後想提一提，小心玩得過份激烈而弄壞手掣。



萬眾Dreamcast且戀愛模擬遊戲迷所期待的作品，很可惜在差不少接近發售時期時竟突然宣佈延期，雖然有點兒失望，但希望不再延期之餘，能做出更好的系統與及畫面吧！

	ROOMMANIA#203	SEGA	5800日圓	SLG
	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 3「陷阱」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
下旬	ARMADA	METRO 3D	價格未定	不詳

2月

3日	■TREASURE STRIKE	KID	5800日圓	ACT
	BIOHAZARD CODE：Veronica	CAPCOM	6800日圓	AVG
10日	Pop'n Music 3 APPEND DISC	KONAMI	2800日圓	SLG
17日	Dance Dance Revolution 2ndMIX Dreamcast Edition(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SLG
	Sega GT Homologation Special	SEGA	5800日圓	RAC
24日	大神一郎奮鬥記～櫻大戰歌謠SHOW《紅蜥蜴》	SEGA	5800日圓	AVG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	AERO DANCING F	CRI	5800日圓	ETC
	RING	角川書店	6800日圓	AVG
	通訊對戰LOGIC BATTLE大雪戰	FORTY FIVE	3800日圓	TAB
	GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	3800日圓	PUZ
2月	CARRIER	JALECO	6800日圓(暫定)	AVG
	SUPER MAGNETIC NYUNYU	元氣	5800日圓	不詳

3月

16日	■上海Dynasty	SUCCESS	4800日圓	TAB
	PUZZLE BUBBLE 4	CYBER FRONT	3800日圓(預定)	PUZ
23日	■SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	■聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
30日	■WORLD NEVERLAND PLUS ～PURUTO共和國物語	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 4「邂逅」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
3月	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	待查
	職業麻雀 極D	ATHENA	價格未定	TAB
	RAYMAN THE FANTASTIC HERO	Ubi SOFT	價格未定	ACT

	THE KING OF FIGHTERS 99(暫稱)	SNK	價格未定	FIG

4月-7月

4月中旬	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
4月	TOP OF THE FORMULA	FUJICOM	價格未定	RAC
5月25日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
6月	■WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY?	5800日圓	SLG
	ANNA'S QUEST(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
今冬				
	SD飛龍之拳伝説EX	CULTUREBRAIN	4800日圓	FIG
春	■Super Runabout(暫名)	Climax	價格未定	RAC
	■GUNBRID 2	CAPCOM	價格未定	SHT
	MARVEL VS. CAPCOM 2 NEW AGE OF HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY END OF THE CENTURY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	熱鬥(NET) GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	機天烈少年(BOY)'S(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	BALDER'S GATE	SEGA	價格未定	RPG
	JET SET RADIO	SEGA	價格未定	ETC
	INNOCENT TEARS	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	櫻大戰	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	NIBERUG之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
夏	育成打比賽的馬匹吧！	SEGA	價格未定	SLG
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	土偶戰紀~霸王~	VICTOR INTERACITVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	BRAVE KNIGHT	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	LITTLEDREAM	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	THE TYPING OF THE DEAD～KEYBOARD MASTERS～	SEGA	價格未定	ETC
	夢幻之星 ONLINE	SEGA	價格未定	RPG

發售日未定

	■職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	METAL MAX OVERDRIVE	ASCII	價格未定	RPG
	ALU · GU · LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SRPG
	ETERNAL ARCADIA(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	WARRZ(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	SUPER 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
	DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓(暫定)	SLG
	RENT-A-HERO No.1	SEGA	價格未定	ARPG
	ANIMASTER	AKI	價格未定	SLG
	人生GAME(暫稱)	TAKARA	價格未定	TAB
	ADVANCED大戰略DC	SEGA	價格未定	SLG
	實況POWERFUL職業棒球2000(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT

發售檢討中

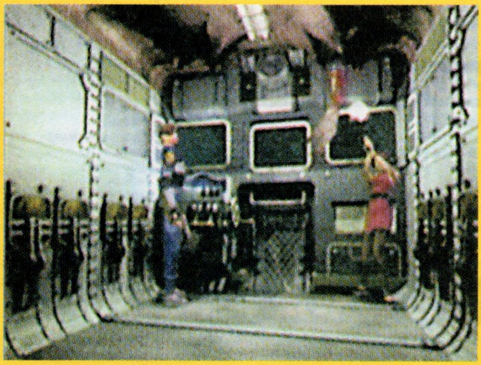
	NBA 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

NINTENDO 64

1月

28日	BIOHAZARD 2	CAPCOM	7800日圓	AVG

繼Dreamcast與PlayStation後，終於也推出Nintendo 64版的《BIO HAZARD 2》，今次所推出的，可說是該機種有史以來使用最大的容量盒帶之遊戲，單以該機的機能來說，相信會做出不錯的動作效果。



	VIRTUAL摔角2～王道繼承～	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	6980日圓	SPT

2月

上旬	TOP GEAR RALLY 2	KEMCO	6980日圓	RAC

3月

23日	實況POWERFUL職業棒球2000(暫名)	KONAMI	7800日圓	SPT
3月	TOP GEAR HYPER BIKE	KEMCO	6980日圓	RAC
	薩爾達傳説外傳(暫稱)	任天堂	6800日圓	ARPG
	星之卡比64(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	GUN TRICT(暫稱)	EPOCH社	6800日圓	不詳

4月以後

4月7日	忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	6480日圓	PUZ
4月	糸井重里之釣BASS NO.1決定版！	任天堂	價格未定	SPT
5月	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓	RPG
春	■不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	價格未定	ARPG
	大刀(DAIKATANA)	KEMCO	6980日圓	ACT
	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
2000年	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
	SUPER MARIO RPG 2(暫稱)	任天堂	6800日圓	RPG
	PERFECT DARK(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT

發售日未定

	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	ON & OFF RACING	IMAGINER	價格未定	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	CU-ON-PA	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	MINI RACERS(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

NINTENDO 64 DD

2000年2月以後

	F-ZERO X EXPANSION KIT	任天堂	價格未定	RAC
	SIMCITY 64	任天堂	價格未定	SLG
	MARIO ARTIST TALENT STUDIO	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC
2000年	現代大戰略ULTIMATE WAR	經銷商未定	價格未定	SLG
	日本PRO GOLF TOUR 64	經銷商未定	價格未定	SPT

發售日未定

	巨人多事解放陣線 小矮人小矮人大集合(暫名)	LAND NET DD	價格未定	待查
	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	薩爾達傳説64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO

發售日未定

	餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	價格未定	FIG
	餓狼MARK OF THE WOLVES(NEOGEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

1月

20日	目標!漢字王	SNK	3980日圓	ETC
	機甲世紀UNITRON	SNK	3800日圓	SRPG
27日	■SNK GALS FIGHTERS	SNK	價格未定	FIG
	POCKET REVERSI	SUCCESS	2980日圓	TAB

2月

10日	■PACHINSLOT ARUZE王國POCKET AZTECA	ARUZE	3800日圓(暫定)	SLG
	神機世界EVOULUTION～無盡的地下城～(暫稱)	SNK	3800日圓	RPG
2月	仙魔大戰2000 POCKET FESTIVAL	SEGATOYS	價格未定	ACT

3月

3日	■PACHISLOT ARUZE王國POCKET WORD OF LIGHTS	ARUZE	3800日圓(暫定)	SLG
3月	DYNAMAITE SLUGGER	SNK	價格未定	ACT
	PACHINCO實機SIMULATION VOL.2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	傳説之OGRE BATTLE外傳(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	METAL SLUG 2ND MISSON	SNK	價格未定	ACT
	WORLD LEAGUE BASEBALL2000(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
今冬	COOL BROADERS POCKET(對應DREAMCAST)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT

發售日未定

	幕末浪漫 特別篇 月華之劍士～月中芳華、緩散月下～	SNK	價格未定	FIG
	MAGICIAN LORD(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	NEO · BACCARA(對應無線)	SNK	價格未定	TAB
	TOURNAMENT PROWRSTLING(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	KOF ADVENTURE(暫稱、對應DREAMCAST)	SNK	價格未定	AVG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	怒THE RETURNS(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	繪畫PUZZLE(暫稱)	SUCCESS	價格未定	PUZ
	COTTON(暫稱)	SUCCESS	價格未定	SHT

SUPER FAMICOM

2000年1月

	FIRE EMBLEM 776	任天堂	5200日圓	SRPG

發售日未定

	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	AVG

SEGA SATURN

2000年3月

	ROOMMATE井上涼子-COMPLETE BOX-	DATAM PLOYSTAR	15000日圓	SLG
今冬	FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM	5800日圓	FIG
	FINAL FIGHT REVENGE(連4MB RAM CARD版)	CAPCOM	7800日圓	FIG

發售日未定

	WORDS WORTH	ELF	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	REAL SOUND 2～霧之音樂盒～	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

1月

15日	JACK的大冒險～大魔王之逆襲～	IMAGINEER	3980日圓	RPG
27日	HYPER OLYMPIC WINTER 2000	KONAMI	4500日圓	SPT
28日	■好朋友寵物SERIES 1可愛的蒼鼠	M · T · O	3980日圓	SLG
	■DONKEY KONG GB DINKY KONG & DICKY KONG	任天堂	3800日圓	ACT
	★本格對戰將棋「步」	CULTURE BRIAN	3900日圓	TAB

2月

4日	B BIDAMAN爆外傳V FINAL MEGA TUNE	MEDIA FACTORY	3980日圓	不詳
10日	F1 WORLD GRAND PRIX FOR GAMEBOYCOLOR II	KONAMI	4300日圓	RAC
21日	■TRADE&BATTLE CARD HERO	任天堂	3800日圓	TAB
25日	★職業麻雀「兵」GB2	CULTURE BRIAN	3900日圓	TAB
	META FIGHT EX	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	本格花札GB	ASTRON	價格未定	TAB
	METAROT CARD ROBOTOL(獨角甲蟲版)	IMAGINEER	3980日圓	SLG
	METAROT CARD ROBOTOL(雙角甲蟲版)	IMAGINEER	3980日圓	SLG
中旬	FUNK THE 9 BALL	TAM	3980日圓	TAB
2月	★名偵探柯南 機關寺院殺人事件	BANPRESTO	4500日圓(暫定)	AVG
	SPEEDY GONZARES ASTEKA ADVENTURE	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	語樂王TANGO!	J WING	3980日圓(暫定)	ETC
	突擊!PAPPARA隊	J WING	4500日圓(暫定)	STG
	VS LEMMINGS	J WING	4500日圓(暫定)	PUZ
	POCKET職業摔角PERFECT STRIKER	J WING	3980日圓(暫定)	SPT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	METAMODE	KOEI	3980日圓(暫定)	RPG

3月

3日	BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
9日	★DEAR MY FLAT	CULTURE BRIAN	3900日圓	SLG
10日	對戰詰將棋356選	ATENA	2980日圓	TAB
17日	TRICK BOARDER GP	ATENA	3800日圓	RAC
23日	■CYBORG GUKURO(暫名)	KONAMI	4500日圓(暫定)	不詳
	■POWAPURO君POCKET 2(暫名)	KONAMI	4500日圓(暫定)	SLG
	RAYMAN MR. DARK之陷阱	UBI SOFT	價格未定	ACT
30日	■學園BATTLE FREATURES-	KONAMI	4500日圓(暫定)	待查
	WORLD SOCCER 2000(暫名)	KONAMI	4500日圓	SPT
3月	■叮噹MEMORIES 大雄之回想大冒險	EPOCH社	3980日圓	ETC
	■模擬職業棒球POCKET職業棒球	EPOCH社	3980日圓	SLG
	■MACROSS 7－去奪取銀河的心吧!－	EPOCH社	3980日圓	待查
	★波斯王子	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	★名偵探柯南 奇岩島秘寶傳説	BANPRESTO	價格未定	AVG
	蒼鼠樂園2	ATLUS	價格未定	SLG
	將口的頭驢變成○ 常識之書	IMAGINEER	3800日圓	ETC
	將口的頭驢變成○ 常識之書SPECIAL EDITION	IMAGINEER	4800日圓	ETC
	將口的頭驢變成○ 難問之書	IMAGINEER	3800日圓	ETC
	將口的頭驢變成○ 難問之書SPECIAL EDITION	IMAGINEER	4800日圓	ETC
	跪下的狗狗	PACK IN SOFT	3800日圓	待查
	RPG創作室GB	ASCII	4800日圓	ETC
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	DINO BREEDER 4	J WING	4800日圓	SLG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG

4月以後

7日	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
4月	CHALLENGE CARD GB BIG REMAN 2000(暫名)	IMAGINEER	3980日圓	待查
	POCKET MONSTER X(暫名)	任天堂	價格未定	AVG

今冬

	白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	SUPER SHOT	CULTURE BRAIN	3900日圓	SPT
春	攜帶電獸TELEFANG	SMILE	價格未定	SLG
	METAL GEAR GHOST BABEL(暫稱)	KONAMI	4500日圓	ACT
	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	櫻大戰GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	AVG
	真·女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	真·女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
2000年	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT
	■母名之大冒險	SUNSOFT	價格未定	ACT

發售日未定

	■SUPER MARIO BROS DX(NINTENDO POWER專用)	任天堂	價格未定	ACT
	JERAZAD外傳	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	走吧!我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	不思議之迷宮系列第6彈!風來的試練GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG

Wonder Swan

1月

13日	五子棋&蘋果棋登龍門	SAMMY	3800日圓	TAB
下旬	DIGIMON ADVENTURE～KASOD TAMER	BANDAI	2800日圓	SLG

2月

10日	超兄貴 ～男之魂札～(暫稱)	BANDAI	3980日圓	STG
17日	對戰圍棋 平成棋院	SUCCESS	4680日圓	TAB
24日	FISH FREAKS BASSRISE FOR WONDER SWAN	BEC	3800日圓	SPT
	誕生FOR WONDER SWAN	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG
27日	■來玩花扎吧	SUCCESS	3800日圓(預定)	TAB
2月下旬	仙界傳～TV ANIMATION仙界傳封神演義～	BANDAI	3800日圓	不詳

3月

4日	螺旋～電視怪奇篇～	OMEGA MICOT	3800日圓	ETC
9日	LANGRISSER MILLENIUM WS～THE LAST CENTURY～	BANDAI	3980日圓	SRPG
	MARCROSS～TRUE LOVE SONG～	RAYUP	3980日圓	AVG
16日	WONDER TENNIS(暫稱)	BEC	3800日圓	SPT
23日	來!聽聽!	MEDIA ENTERTAINMENT	3980日圓	不詳
30日	燃燒吧!職業棒球ROOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
	超級機械人大戰COMPACT 2第1部:地上激動篇	BANPRESTO	4500日圓	SLG
3月	東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	FIRE PRO WRESTRING	HUMAN	3980日圓	SPT
	TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	TETRIS FOR WONDERSWAN(暫稱)	BBS	價格未定	TAB

4月以後

4月6日	三國史II(暫名)	KOEI	4200日圓	SLG
5月下旬	黑瞳之諾亞FOR WONDERSWAN(暫稱)	GUST	3800日圓	RPG
	FLASH～約會之鐵人～	光文社	4200日圓	AVG

2000年發售

春	POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
	MUSAPI之MIRACLE DEATH魔宮	ECOLE SOFTWARE	價格未定	ACT
夏	超級機械人大戰COMPACT 2第2部:宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
冬	超級機械人大戰COMPACT 2第3部:銀河決戰篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	CINDY'S CARAT(暫稱)	HEKISA	3800日圓	PUZ
	侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	3800日圓	TAB
	聖劍傳説2	SQUARE	價格未定	ARPG
	陸行鳥之不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

發售日未定

	■326 FOR WONDER SWAN	MEGA HOUSE	4200日圓	PUZ
	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB
	DINO BREEDER EPISODE 1(暫稱)	J · WING	4200日圓	不詳

今期我們為大家提供了以下資訊：

敎你做個巴士司機
等你學多一門手藝，轉工都多條出路……

獨家片段
包括《SEGA GT》及《SUPER MAGNETIC NIUNIU》，等你得個「睇」字同一個「等」字……

訪問
我們又訪問了DC中國代理，了解一下中國版有何特別之處，及《SNK VS CAPCOM 激突CARD FIGHTERS》香港漫畫版的作者及編劇，睇睇哩兩個人有乜本領……

配件
今集又係介紹DC的產品。係乜？睇完你就知……

互動遊戲誌 由MULTIMARKETS Int`l Ltd.製作
逢隔周五於互動電視上影
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com

互動遊戲誌



遊戲誌攻略別冊系列

BIOHAZARD CODE:Veronica完全攻略本
2000年2月3日發售 售價未定

遊戲誌千禧年鑑
好評發售中 售價港幣68元正

J.LEAGUE創造職業球會Complete Data Guide
好評發售中 售價港幣50元正

V.O.O.T.M.A.X.
2000年1月下旬發售預定 售價港幣40元正

DC PLAYER Tactics The Perfect Vol.1(暫名)
今冬發售預定 售價未定

元祖正宗
誰與爭鋒